A B スタジオベントスタッフ 編著・発行



ALL ABOUT 21

ALLABOUT THURSDAY ZEROS



スタジオベントスタッフ 編著・発行

CAPCOM 1998





ALL ABOUT ストリートファイター ZERO3 CONTENTS

§ 1 INTRODUCTION

ISMインタビュー ZERO3 入門

28 CHARACTERS

本章の見かた リュウ~ユーリ&ユーニ ポーズ集の部屋 43, 51, 71, 1 ファイナルベガについて ホーズ集の部屋EX 121, 1 専用登場ポーズの部屋 海外バージョンの部屋/ロケバージョンの部屋 CPUユーリ&ユーニについて

2

2

2

2

3

3!

38

30

39

39

39

40

41

41

41

44

83 ISM

ISMシステム分析レポート

§ 4 SYSTEM

はじめに~テストモード

VS 2P BATTLE

|ZERO3| ならではの戦略とは? リュウ~ユーニ 連続技研究委員会

VS CPU BATTLE S 6

転ばぬ先の対CPU戦攻略法 リュウ~ユーニ シャドル一強化兵士壊滅マニュアル

ZERO 3 WORLD

MESSAGE FROM CAPCOM STAFF Foo すけのページジャック!! ALL ABOUT シリーズ ISM / 小林真文 ストリートファイター ZERO3 招情報局 対戦格闘裏用語集 ZEROS DATA LIBRARY 1.ボイス・データ 2.勝利メッセージ

§ 8 STORY OF ZERO 3

対 CPU 戦のストーリーの流れ リュウ~かりん ストリートファイター『シリース・ストーリー大全 ALL ABOUT STREET FIGHTER ZERO3



INTRODUCTION



STREET FIGHTER ZERO3 ISM INTERVIEW



"俺ISM"──自分だけの主義を意味するこの造語が「ZERO3」の キャッチコピー。開発スタッフがどのような主義や信念を持って本作 を制作したのか、代表メンバーの面々が語る"俺ISM"を聞け!



"破棒"と"創法"を声大わった時じですか

太田直仁

代表作●「ボケットファイター」「スーパーパズルファイターIIX」 ISM● 私生活ではずぼら、反面仕事はキチキチ? 好きな言葉●温故知新(笑) 好きなキャラクター ● R. ミカ

僕自身、ブライベートでは"ずぼらISM"なんですけど、仕事はけっこうキッチリやるほうかなと思います。企画とかも、細かく煮つめないと気が「まないタイプですし、たくなば「ZERQ3」にはガードクラッシュっていう要素があってますよね。対戦ゲームでは、回復させるシステムっていうのは、どんなケースにおいてもむすかしいと思り、何カ月も試行錯誤して作ったんです。

「ZERO3」の仕事をはじめるとき に、いろんなかたに意見をうかがっ てみたところ、「前作が完成された ゲームだったからねぇ」という答え が多くて、「逆に「ZERO3」どうす るの?」なんて聞かれちゃったりし て(笑)。結果的にかなり「ZERO2! の要素を引き継いだりしてるんです けど、これまでのシステムを一度リ セットしてやりましょう、という思 いがありました。"破壊"と"創造" を両方やったといいますか。たとえ は「ボタンは6個でいいのか?」と か、そのへんのところまで立ちもど って考えたつもりです。

ISMシステムっていうのが決まるまで、ボツになった企画は数知れずあります(笑)。たとえば、スーパーコンボゲージの3段階の境目しろいんじゃないか、とか。あと、「踏ん張りシステム」と言ってですね。「スト亚」のブロッキングじゃないですけど、殴られてもヒットバックしないというアイデアがあったんででも、そんなのがあったらザンギエフが最強だってことで(笑)、あっ

さりボツになって。ほかにも、バンチを振りまわしてたら疲れて動きが にぶくなるとか、レベル3のZERO カウンターとか……※ つまってくる と、つまらないアイデアしか出てこ なくなるんですよ (笑)。

パランス調整にも苦労しましたね。 チェック用に全キャラクター&全 ISMの組み合わせ表を作ったんです けど、その表がかつてないほど巨ケ もらっても、なかなか埋まっていか ない(笑)。作り手の立場から考え ると、ISMシステムは、おいしそう だけど手を出しちゃいけない禁断の 果実のようなアイデアだったのかも しれませんが、苦労したぶん、 「ZEROU」でも「ZERO」と「でもな い、新しい「ZERO」が作れたんじ ゃないかと思っています。



カッコつけたいという部分にこだわってます

村田治生

演出・設定

代表作●「ストリートファイター」シリーズ、「ヴァンパイア」シリーズ ISM● 熟しやすく、感化されやすい 好きな言葉● 後ISM 好きなキャラクター ● コーディー

今回、「ISM」っていう呼びかた を考えさせてもらったんですけど、 要はカッコつけたかったんですよね。 「ZERO3」をスカしたイメージへ、 さりげなく持っていきたいなぁと思 ってたんです。カッコよさには、長 い時間がけて理解するタイプと、「全 体的にイイ感じがする」と瞬間的に つかめるタイプがあると思うんです。 今回目指したのは後者のほうですけ ど、個人的には両方を追求して、「そ ういう方法論でいけば、これはカッ コよく見えるんだ」というのをきわ めていきたいですね。

「ZERO3」では、そうしたカッコ つけたいという部分と、ストーリー の構成にこだわりました。これは、 「ZERO」シリーズは、キャラクタ ーごとに世界が存在していたんです が、それをあえてひとつの世界にま とめてみたんです。以前からストー リー部分が弱いと思われていたよう なんで、「そんなて積弱だって言う なおら豪華にしてやるよ!」って気 持ちもあったんですけど(笑)。

最初は、ものすごく壮大なことを

考えていて、「ストII」シリーズの
すべての謎が明かされるはすだった
んです。でも、自分で自由に物語を
想像できるっていうのも、「ストII」
かッシュは、前作のエンディングで
死んでいると思ってもらっても、生
きていると思ってもらってもかまわ
ない。そういう部分は残しておいた
ほうかいいだろうと。それと、最終を
優活させるっていうのも、自かのな
かのテーマとしてありましたね。

あと今回、コーディーがキャラクター的にすごく気に入ってるんです な。最初にデザイン・コンセブトが きたとき、見た目のインパクトや、考えかたが単純でわかりやすいところから、「これしかない」って思いまして(笑)。たしかに、「ファイナルファイト」であれだけ人を懐っていたら、考えようによっては英雄じゃなくて犯罪者ですよね。そういうってしまった。あのキャラクターだけは、どんなを動をして、どんなセリフを



見た瞬間に思い浮かんだぐらいで す。例によって『ZERO3』でも、 キャラクターの勝ちゼリフがひとり 33種類ぐらいずつあって、アイデ アをしぼり出して一生懸命書いたん ですけど、コーディーだけは70~ 80種類ぐらい書いて、そのなかか ら厳選しましたからね。入らなかっ たセリフがいっぱいあるんですよ。 もっとしゃべらせたかったなぁ (笑)。 好きな言葉ですか……今回にかぎ って言えば、自分で作った言葉なん ですけど「俺ISM」ですかね。結 局、信じてるものを信じなくてどう する、みたいな。第一印象でイイと 思ったものは、本人が本質的にイイ と感じているはずなんですね。だか ら、人がイイと思ってるからイイん じゃなくて、道感的にイイと思った ものを信じてほしい、と。「ZERO3」 は、そういった思いに応えられるよ うに、いろんな遊びかたができる作 りになってると思いますんで、そう いう受け皿の広さみたいなものも感

「ZERO3」 ちょっとイイ話

各スタッフのISMコメント以外にも、 今回のインタビューでは、「ZERO 3」のさまざまな裏語を聞くことが できた。そのいくつかを以降のペー ジの下段で紹介。ファンは必読だ!

ZERO3 の開発期間は?

山崎: 「ヴァンパイア セイウァー)か終わ ってから作りはじめました。

石井: 去年(197年) の3月の終わりぐらいから、今年の6月ぐらいまでですね。

キャラクターをここまで増やしたのは? 船水: まあ、長く遊んでほしいということ と、自分自身かりをつけたいなあ、という のがあって 人気が高かったバルログとか、 E・本田やブランカとか、出せるものは出し ちゃえってことで。 ISMを3種類にしたのは?

じとってほしいですね。

太田:まず、輪となるものがあって、それ に対して右と左がないとダメかなあと思い まして。

船水:かならず中心となるものがあって、 それに対して両極端なヤツっていう発想を すれは、バランスのいい考えかたができる でしょ。これを偶数にすると、わかれてし まって、バランスが悪くなる。

空中コンホを導入したのは? 太田: (ZERO3) は、システムのブログラ



いままでとはちがうジャンルを目指しました

岩井隆之

代表作●「ヴァンパイア」シリーズ、「スターグラディエイター2」

ISM ● やりたいことをやりとおす 好きな言葉 ● i am the law. (俺が法律だ) 好きなキャラクター ● ロレント

まわりに迷惑をかけてでも、やり たいことを最後までやりとおす性格 なんで (笑)、最初から、いままで の「ストリートファイター」シリー ズとはちがうジャンルの音楽をやっ てみよう、と考えてました。これま で、ウチ独自のサウンドっていうの が確立されてたと思うんですけど、 「ZERO3」では新境地を開いてやろ う、と思ってたんです。ただ、プレ イヤーにどこまで受け入れられるか って心配もあったんで、最終的には、 自分の考えていたものと、プレイヤ 一が喜びそうなもののあいだから、 ちょっと自分寄り、みたいなジャン ルを作り出した感じになりました。 もしも「かっこいい」とか言っても らえたら、最初の狙いが成功だった んじゃないかなって思います。

工場の音とかサイレンの音とか、ふつうでは使わない機械的な音色を曲に入れてしまう、インダストリアルってジャンルがあるんですけど、「ZERO3」の音楽はそれにたいっちね。そういう金属的な音を取り入れたことによって、ゲームヤンター

で特徴が出ればいいかな、と思いまして。目立つことができたら、こっちの勝ちでしょ(笑)。

ただ、いままでのシリーズだと、 リュウの曲とかゲンの曲とかって固 定されてたじゃないですか。この曲 だからリュウだ、ケンだっていうイ メージがあったと思うんですけど、 今回はガラリと変えちゃったんです よ。それをプレイヤーの人たちにど う受けとめてもらえるのか、ちょっ と不安はありますね。そういえば、 船水はブランカの曲だけは以前のも のを使ってほしくないって言ってま したね。昔「ストロ」シリーズがバ グって止まるのって、なぜかブラン カ・ステージが多くて、いつも画面 が動かないままあの曲が流れてたか ら、それを思い出すのがイヤらしい んですよ (笑)。

特徴があるキャラクターだと、や っぱり作曲しやすいですね。R.ミカ だったら女子プロレスの入場テーマ みたいな感じで、"これから闘いま すよー"って意気ごみが曲に入って いればいいかな、とか。ロレントだ



ったら、背景で戦車が動いてるから、マシンガン風の音をイントロにつけてみようとか……。今回はサウンドにたずさわったメンバーが多めだったんですけど、僕は作曲しやすいキャラクターばかり担当したような気がします(笑)。

ほとんど見た目のままなんですが、 その昔、僕はヘヴィメタルというジャンルの音楽を個人的にやってたんですよ。「パワードギア」のごろは、 そういうタイプの曲をゴリ押しで作ってたんですけど、自分の主張をつらないという意味では、「ZERO3」の仕事はあの当時のことを思い出させてくれましたね。

ウチの音楽で特殊なものがあった ら、僕が作曲している可能性が高い と思ってもらっていいですよ。いつ もジャンル的にちょっとへンな曲ば かり作ってるんで(笑)。そうそう、 「キカイオー」のオーブニングテー マを気持ちよさそうに歌っているの は僕なんです。ゲームショウとかで 見かけたら、概丸(どくまる)って 呼んでください(笑)。

「ZERO3」ちょっとイイ話

ムを模っこから作りなおしてあるんですよ。 たとえは、前件までは、胃解響がヒットし たときはパンッで1回しか当たらないのに、カードされたときはコツゴツと2回当たる」 という現象があったんですが、これはわざ とそのように作ってあったんです。今回は、そのへんをシンブルにして、単純に手や足 の面いていれば当たる、という見た自重視 の仕組みにしています、だか、空中でも 実際に届いてるんだから当てようよ、ということで空中コンポを導入しました。逆に 空中受け身は、吹き飛ばされているあいだ にも、やれることを増やしたいという思い から生まれたシステムなんです

オリジナルコンボの性能も前作から変 更されてますよね

山崎:移動ができなかったんだよね、前の オリコンは

太田:そうですね。だから、制限をなるべ く取っはらって、本当にオリジナルな動き で、オリジナルなコンホを作れるようにしょうと思いまして。たた、あまりにも自在に動けすぎると、移動速度が速いぶん、カート方の移動速度は通常とはば同じょして、そのかり投権に攻撃力を持たせる。その次的投機の動くタイミングをずらすことで、時間差攻撃ができたり、過常では不可能な攻撃ができたり、過常では不可能な攻撃ができたり、

キャラクターのカラーは とのように 決めているんですか?



「やれない」って言ったら負けですから

山崎慎一郎

代表作●「ヴァンバイア セイヴァー」「ストリートファイター ZERO2」 ISM● 毎日楽しく生きる 好きな賞葉● 寝る間を惜しんで遊ぶ 好きなキャラクター ● 春騒、ダルシム

船水さんには「チンピラISM」と か呼ばれてますが(笑)、自分では そんなことないと思ってるんですけ だね。自分のポリシーは、睡眠時間 とるぐらいなら遊びましょうってこ とですか。夜中の12時くらいに電 話で仲間を集めて、朝4時ぐらいま で飲んで帰ったりとか(笑)。毎日 おもしろおかしく生きていくのが自 分のISMですね。

仕事場では、自分はプログラマーなんで、みんなが「こんなことやったらおもしろいんじゃないかなあ」と言ってたのを、実際に作って画面に出すのが楽しいですね。それでいるいろ試すうちに、爬しISM (モードなどのこと/・P.15) とかをこっそり入れて、企画の太田クンを困らせてみたりとか (笑)。

逆に、太田グンからむすかしい注 文もあったりしますけど、「やれな い」って言ったらプログラマーの負 けですからね。負けす嫌いなんで、 「よし、やっとこー!」とか言って、 そのままのノリでガッーとやってみ る。で、たいていは「いや〜っ、こ んなのやらなければよかった~!」 って後悔するんですけど。自分から どんどん悪穴を掘っていくタイプで すよ(笑)。隠しISMも、タバコ部 屋を船水さんとしゃべっているとき に、「こんなのどう?」「やってみま しょうか!」とかいう話から、どん どん盛り上がっていって作られたも んですしね。あとから「あんな安請 けるいするんじゃなかった!」って 何度思ったことか(笑)。

ファイナルベガのサイコクラッシャーの設定を持ってこられたときにも、仰天しましたね。なにしろ技全体で3画面分ぐらいの長さがあるじゃないですか。どう考えても画面に入らないけど、せっかく設定を作ってくれたんだからって、頑張っての、とか技にできたときは、今回の開発中で一番の違成感がありましたです。といるというないはしないほうですけど、開発の最後のほうはまあちょといい、プログラマーとして失端ないとうんですよ。それに中途学れていまうのを作ってしまうのは納得いかなものを作ってしまうのは独身を



いんで。自分が楽しみながら満足い くまで作ったものが、プレイヤーの 人にも楽しんでもらえるものだって 気がしますね。

今回、一番苦労したのが、データ 圧縮の部分ですね。グラフィックの ほうのデータ圧縮は、ある程度体系 化されているところがあって、もう これ以上ないっていうぐらい圧縮さ れているんですけど、メイン・プロ グラムのほうは、これまでがそんな に大きい容量じゃなかったから、あ まり圧縮について考えたことがなか ったんです。それが、今回はじめて 基板からあふれるぐらいのボリュー ムになってしまったと。ムダをけず っていって、はみ出た部分を圧縮し て、とりあえず入ったと思ったら、 隠しキャラクターが増えたことで、 また入らなくなってしまって (笑)。 そんなことを何度かくり返したんで すけど、最終的には、敵のテーブル とかを理論的に圧縮して、ようやく CP-システムII の基板のなかに収め ることができたんですよ。我ながら よくやったなあ、と思いますね。

太田:パッと見て、どのISMかわかるよう に統一感を持たせたつもりです。Z·ISMな ら「ZERO2」までの基本色、X·ISMだった ら「ストリ」を想起させるようなイメーツ 色、そしてV·ISMは新しい色でいこうと。 最終的には統一感を出すのに、ものすごく 苦労しましたけど。

前作では反対意見かあって未採用たった。白いフルマのさくらかいるのは? 石井: 僕は、白いのはちょっと……って言ってたんですけど、なんか世間のニーズに 応えたんですよね (苦笑)。

船水:前作のときは「なんで白じゃないんだ」っていうワケのわからないメールがたくさんきたんですよ(笑)。本当は、靴とかも白くなるのがイヤで、白は作らなかったんですけど。

ZERO4 になったら全部で何人登場 するんてしょうね?

船水:えっ、『ZERO4』って作んなきゃい けないんですか(笑)? いやもう、家庭 用を出して、それで終わろうと思ってたん てすけど。でも今朝「「ZERO4 「ZERO5」
お願いします」っていうメールが届いてて、まあねえ、そういうユーサーからの手紙が
くると……。やっぱり「ZERO1 シリー・
はスタンダードなゲームなんですよね。そ
れがなくなっちゃったらゲーム業界のなか
にボカッと次が空くことはたしかだとは思
うんですよ。そこを埋められる作品を、ウ
チで別に作れるんだったらいいですけど、そ



ポリゴンには負けたくないですね

キャラクター グラフィック

代表作●『ヴァンパイア セイヴァー』「ストリートファイターZERO」 ISM ●遊び心第一

好きな言葉●ウソ 好きなキャラクター ● ブランカ

自分のISMは、マジメなことで すね……ウンです、すいません。(学)。 遊んで食べて寝て、あいまに仕事し て……っていう感じですね。仕事し ながらでも食べたりとかしてるんで。 でもやっぱり、一番は遊び心ってい うか……なんか遊んでないといられ ないっていうか。

僕はブランカを担当させてもらっ たんですけど、僕の私生活そのまん まっていう感じで、食いしんぼうに なってしまいました。トラックから

くだもの盗んできて食べたりとか。 ブランカのカラーによって食べるも のが変わるのは、ちょっとこだわっ た部分です (笑)。

ドット絵を描いていくのは、昔、 教科書の端に描いていたバラバラマ ンガの延長みたいな感じですね。今 回のブランカは、200近いパター ンを8カ月くらいかけて全部描き下 ろしたんですけど、「しんどいなぁ」 とは、あまり感じませんでした。

じつは、ザンギエフとか、ごつい

キャラクターばかり担当してるんで す。性格が大ざっぱなんで、細かい のはできないんじゃないですか (笑)。

最近、ポリゴンのゲームが多いで すけど、物の存在感とか、リアルさ ではポリゴンもいいなあとは思いま す。でも、自分自身リアルなものよ り、アニメとかマンガとかのほうが どうも感情移入しやすい性格ですの で……僕は20のほうが好きですね。 3D には負けたくないってライバル 意識を、社内でも持ってますよ。



主役のプレイヤーを引き立てるのが大事

背景 グラフィック

代表作●「サイバーボッツ」「ストリートファイターⅡ「 ISM ● あまり物事をむずかしく考えない 好きな言葉● 人生どんぶり勘定 好きなキャラクター ● ロレント、キャミィ

背景を描くときのコツは……私、 思考も行動もすごい大ざっぱで、ま わりに流されないマイベース・タイ ブなんで (笑)、自分の思ったこと を描くというか……。背景は脇役だ と思うんで、いかに主役のプレイヤ ーを引き立たせるかってことが大事 だと思うんですよ。だから、何を表 現したら雰囲気が良くなるかとかは もちろん、「ZERO3」の場合はキ ャラクターのイメージができあがっ てるんで、どんな場所で闘ったら自

然かとか、どんな背景だったら続編 の安心感が出るかとか、そういう部 分に気をつけました。

私が担当したのは、ソドムとE.本 田とダルシムのステージなんですけ ど、ソドム・ステージは自分でも楽 しんで作りました。ちなみに、E.本 田ステージの左端で将棋をしている オヤジたちとか、右端の窓からのぞ いているおばあさんは、「マーヴル VS.カプコン」にも出演してるんで すよ(笑)。それと、今回のダン・

ステージはダンが一番好きな場所を 背景にしようということで、香港か ら日本に変えたんです。あと、フラ ワー商店街の左上に見えているの は、さくらちゃんの家だったりとか、 商店街の一番奥にある木の向こう側 に日の出公園があるとか、けっこう 遊んでたりしてますね。

好きな言葉は、「人生どんぶり勘 定」ですけど(笑)、人との約束は 守るようにしてます。だから締め切 りとかも守ってますよ……一応 (笑)。



プレイヤーのこだわりで遊んでほしい

船水紀孝

代表作● 「1943」 「ストⅢ」 シリーズ、「ヴァンパイア」 シリーズ ISM ● こだわらない

好きな言葉● 億 ISM 好きなキャラクター ● E.本田

使のISMは…… "こだわらない"ですかね。 直感的に自分がイイと思ったことをやっていく、という。 [ZERO3] だとISMシステムとかですね。"ISM"って言葉を作いて、「あ、これでイケル」っていう感じで。コーディーとかも、みんなカッコいいコーディーを想像してるじゃないですか。ジーンズに白いTシャツじゃなきゃダメだって。でも、今回のデザイン・コンセプトを見た瞬間に「あ、もうこれ!」って、そのまま採用したりとか。という風にしていかないと、新しいものは牛まれないと思うんですよ。

だから、どのように『ZERO3』を遊んでほしいかも、こだわってません。逆にブレイヤーのこだわりで遊んでほしいんですよ。こっちから押しつけるんじゃなくて、「俺ISM」って言葉とおりに、自分の主義を探してください、という感じで。それができるような幅の広さを持たせられたらいいな、と思って開発しましたらい。キャラクターが多いのもう。

ISMは、前からすごくやりたかったネタではあったんです。もとをたされば、「スパロメ」のときに村田とふたりで考えていたアイデアなんですよ。あのときはポツになりましたけど、結果的に今回そこにたどりついたって喊いですね。

「ZERO」シリーズは家庭用ゲー ム機に移植するのを前提に開発して るんで、「ZERO3」も当然移植し ます。ただ、昨年1年間、ゲームセ ンターにウチの対戦格闘ゲームがた くさん出た結果、ユーザーから「ど れをやったらいいのかわからん!」 って言われまして。それで、発売間 隠を開けたり、できるだけ長く遊べ るものを作ろうということになった んですが、どうせなら移植版が出る までゲームセンターで遊んでもらえ るようにしようと。『ZERO3』の キャラクターが多いのも、ISM が選 べるのも、あと ISM が増えていく という仕組みを入れたのも、そんな 流れがあったからなんです。

それにあわせて、基板の販売数も わざと少なめに設定しました。街に



ゲームセンターが3軒あって、そこに「ZERO3」が1台しかなかったら、みんな集まってきて、対戦が態んになると思うんです。でも、そこに3台もりの集客が薄くなりますよね。そういう、対戦をやりたくても相手がいないという現象が起きはじめてたんで、ウチとしてはすごく損をするんですけど、販売数を切えて、1ヵ所に対戦フリークを集めるよう程度うまくいったんじゃないですかね。まだまだユーザーの人たちには、ゲームセンターで「ZERO3」をプレイしつづけてほしいですね。さら

まだまだユーザーの人たちには、 ゲームセンターで「ZERO3」をブレイしつづけてほしいですね。さら に楽しめる仕掛けが隠してあります んで。基板の稼働日数で現れるの は、隠しISM以外にもいくつかあ るんですよ。「ZERO3」は「ZERO」 シリーズの集大成ですから……年末 から'99年にかけてブレイしつづけ れば、いろいろとおもしろいことが 起こるんいゃないですかね。



『ZERO3』は、まだまだ終わらない!!

上記の船水氏のコメントから、アーケード版「ZERO3」にさらなる秘密が存在することが明らかになった。その内容は、隠しISM (ーP.15)ではないとすると、いったいだんなものなのだろうか?ここでヒントとなるのが、「「ZERO3」は「ZERO3」は「ZERO1」シリーズの集大成ですから、「

という、船水氏の言葉。「ZERO1」 「ZERO2」にあって「ZERO3」にない モードと考えると……? また、「隠し ISM U外にもいくつか」という部分から は、その秘密が複数存在することがわか る。今後もゲームセンターをこまめにチェックする必要がありそうだ。

ZERO3 入門

前作を圧倒するボリュームとなった「ストリートファイター ZERO3」。まずは、この作品を遊ぶうえで知っておきたい情報を順に紹介していく。基本的なシステムだけでなく、隠し要素なども掲載しているので、お見のかしのないように。

1新フィーチャー

10人のキャラクターを追加

前作「スト ZERO2」では、総勢18人の格闘家が使用できたが、今回はその約1.5倍にあたる28人のキャラクターが登場する。追加された10人は、「スーパーストリートファイター II (X)」のキャミィや「ファイナルファイト」のコーディーといった、カブコンの別シリーズのゲームに登場していたキャラクターをはじめ、まったくの新キャラクターであるR.ミカ、「スト ZERO」シリーズのコミック「さくらがんばる!」」からの特別出演となった、かりんなど、パラエティに富んだ顔ぶれとなっている。



ISMシステム

ISMとは、英語で「主義」を意味する言葉。使うキャラクターだけでなく、その戦闘スタイルも自分の好み(主義)に合わせて選べるのが、本作最大の特徴とも言える「ISMシステム」だ。ISMには右の3種類があり、選んだISMによってキャラクターの性能が異なる。具体的には、攻撃力や防御力に差があるほか、使える技の種類や使用条件など、ISMごとのちがいは細部にまでおよぶ。なお、一度選んだISMは、ゲームオーバーになるまで変更できない。



▲自分の使うキャラクターを選んだあと、このISMをX、Z、Vのなかから決める

-ISM <シンブル> 攻撃力重視のパワースタイル

「スーパーストリートファイターIIX がモチーフになっているISM。空中ガードをすることができず、スーパーコンボは1種類しかないのが特徴。また、地上受け身やZEROカウンターも使えないが、そのぶんすべての技の攻撃力が高めに診定されている。



前作のシステムを継承したISM、複数のスーパーコ ンボを最大3 レヘルから使いわけられ、さらにカード中 に反撃する技・ZERO カウンターが使用可能。前作同 様、空中ガードや地上受け身も行なえるが、オリシナ ルコンポはVISM専用のものになった。

V-ISM <パリエーション> 手数の多さで攻めまくれ

本作独自のスタイル。発動中は技を運続して出せ るというオリジナルコンボが使用できる。使いこなす のはむずかしいISMだが、必殺技が出しやすかったり、 複雑なレバー操作が必要ない(スーパーコンボがない) など、初心者のことを考えた要素も。







空中コンボ & 空中受け身

前作では、攻撃を受けて吹き飛んでいるキャラクターには、一部の技しか当たらなかったが、本作ではどんな技でも追撃できる。そのため、空中の相手に対する連続技(空中コンボ)を、さまざまな状況から狙うことが可能。ヒット効果が吹き飛びダウンの対をヒットさせたときや、ジャンプ中の相手を迎撃したときは、追加ダメージを与え

るチャンスが到来するわけだ。

その一方、空中コンボへの対抗手段 として、空中受け身も導入されている。 これは、相手の攻撃で吹き飛ばされた ときにPボタンを複数同時に押すと、 空中で体勢を立てなおすというもの。 空中受け身をとった直後は全身無敵に なるうえ、ボタンを押すときにレバー を横に入れていれば、受け身時に少し 上昇することができる。これを利用して相手の追撃をかわすことが可能だ。

空中受け身をとるタイミングや降下 方向、そこからの行動によっては、形 勢逆転をはかることもできるし、逆に 本来なら受けないはずの攻撃を食らっ てしまうこともある。このへんのかけ ひきを学ぶことが、本作をブレイする うえでの必須事項となるがろう。

空中受け身

空中コンボ



▲ヒット効果が吹き飛びダウンで、 さらに攻撃後のスキが小さい技を 当てたときは追撃のチャンス



▲相手が地面に落下する前に攻撃 が届けば、たとえ基本技でも空中 コンボが成立するのだ

▲相手の攻撃で吹き飛ばされたあ と、追撃を仕掛けられそうなら、P ボタンを同時に押そう



▲空中受け身で相手の攻撃を回避 できる。場合によっては、そのまま 反撃することも可能

ガードクラッシュ

相手の攻撃をガードすると、そのつ ど体力ゲージの下にあるガードパワー ゲージが減っていく(時間の経過とと もに少しずつ回復)。ゲージの残量が ゼロになった場合、そのキャラクター の防御懸勢がくずされ、しばらく無防 備状態となる。この現象がガードクラ ッシュ。つまり本作では、相手の攻撃 を防ぎつづけても、いずれは相手に攻 撃のチャンスを与えてしまうわけだ。



▲相手の攻撃を防いでも、画面上部にあるカ ードパワーケージが減ってしまう



▲ケージがゼロになるとカートクラッシュが発生し、直後の攻撃を回避できなくなる

変更・削除されたシステム

前作からの変更点のなかで重要なのが、かつて利用価値の高かったダウン 回避技(現・地上受け身)、ZERO カウンター、オリジナルコンボの使用条件や性能が変わっていること。細かい部分では、スーパーコンボのレベル指定方法(押したボタンの数ではなくボタンの強弱で決まるようになった)や通常投げの操作方法も変わっている。

そのほか、特定の技の予備動作中に

攻撃を当てると、与えるダメージが増える現象(=カウンターヒット)が、どの技の予備動作中でも発生するように変更され、さらにのけぞり時間が長くなるといった効果も追加された。

一方、自動的に攻撃を防ぎ、かつボ タン入力だけでスーパーコンボが出せ たオートガードモードがなくなったこ とも大きな変更点。ISMシステムの導 入によって削除されたのだろう。

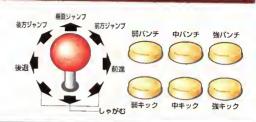


▲オリジナルコンボは基本的な性能が変更され、使いこなすのがむずかしくなった

2. 基礎知識 [

操作方法

本作の操作は、8万向レバーと6つのボタンで行なう。それぞれの役割は 右図のとおりだが、レバーとボタンを組 か合わせて入力すると、下表のように 特殊な動作を行なうことができる。こ れらは本作をプレイするうえでの基本 中の基本なので覚えておくこと。なお、 挑発ボーズのように、本来はゲームを はじめるために押すスタートボタンが、 操作方法に含まれている動作もある。



本書のコマンド表記に ついて

本書で掲載しているコマンドは、自 分のキャラクターが画面の右方向を 向いている(=相手が右側にいる)と きのもの。 左向きのときは、レバー入 カの左右だけが入れ替わる(→は←、 ▶▶→は▶≠← に変化)。また、パ ンチは®、キックは®という略号で 表記している。

■特殊動作一覧

一付水到IF一見					
名前	可能なISM	使用条件	内容		
三角跳び	XZV	画面端かつ空中で画面中央方向ヘレバー を入れる(斜め下は不可)	画面端を足場にして跳ぶ。春麗、ガイ、バルログが使用可能		
通常投げ	XZV	←or⇒+®®(←or⇒+®®やwor⅓+ ®®などで可能なキャラクターもいる)	- 相手の身体をつかみ、投け飛ばすなどしてダメージを与える。カ ード操作をしても防ぐことができない		
空中投げ	XZV	空中で ←要素 or → 要素 + P P or K K 〈ボタンはキャラクターにより異なる〉	通常投げの空中版。前作ではケン、春騰、カイ、ナッシュ、ヘカ が使えたが、本作では全キャラクターが使用可能		
投げ受け身	XZV	通常投げか空中投げでつかまれた瞬間に ◆要素or →要素+②②or ⑥⑥	相手の投げ技から抜け出し、受けるダメージを減らす。必殺技や スーパーコンホでの投げ(コマンド投げ)には無効		
空中受け身	XZV	攻撃で吹き飛んでいるときに(←要素or⇒ 要素十)のの	空中で体勢を整えてから着地。レバー入力の有無で降下軌道が 変化。着地までジャンプ中の行動が可能		
地上受け身		攻撃でダウン(地面に落下)する前に(8/8)	身体を丸めて受け身をとり、そのまま前方へ転がる。移動中は レバーを⇒に入れていると、移動距離が伸びる		
立ちガード ※之V		地上で相手の攻撃を受けるときに ←を入力	攻撃を防ぐ。すべてのジャンプ攻撃を防げるが、しゃがみキック 攻撃(足払い)は基本的に防げない		
しゃがみガード	XZV	地上で相手の攻撃を受けるときに を入力	足払いを含めた大半の地上攻撃を防ぐ。ただし、ジャンプ攻撃 に対しては無効な場合がほとんど		
空中ガード	ZV	空中で相手の攻撃を受けるときに ←要素 を入力	ジャンプ中のカート動作。ただし、大半の地上攻撃(とくに地上 基本技)は防げない		
ZERO カウンター	ZV	地上でのカード硬直中に→要素十同じ強 さのPIK同時押し	カードの硬直を解いて反撃を行なう(攻撃能力を持たない技も ある)。Z-ISMとV-ISMで出る技が異なる		
オリジナルコンボ	V	同じ強さの心脈同時押し(ジャンプ中も使用可能)	一定時間、自分の行動をトレースする分身が出現。 通常では不可能な連続攻撃が可能となる		
ダメージ軽減	XZV	相手の攻撃がヒットする瞬間にレバーかボ タンを入力	攻撃を食らったときに受けるダメージ量を少し減らす		
タイミングガード	XZV	相手の攻撃をガードする寸前にレバーか ボタンを入力	動作は通常のガードと同じだが、ガードパワーゲージが減る量や ケズリで受けるダメージ量を軽減できる		
挑発	ZV	スタートボタンを押す(ダンのみ X-ISM でも使用可能)	挑発ボーズをとる。基本的に1ラウンドにつき1回だけ使用可能。攻撃能力を持つボースもある		

基本ルール

本作の基本ルールは、既存の2D対 戦格闘ゲームと変わらない。相手を KO するか、判定勝ち(時間切れ時に相 手よりも体力を多く残す)を、規定本 数分行なえば、つぎのステージに進め るという仕組みだ。逆に、対戦相手に 規定本数を取られたときはゲームオー バーとなってしまう。なお、勝負本数 は通常なら2本先取制だが、テストモ 一ドで設定を変更することもできる。



▲相手の体力をゼロにすれば勝ち。画面上部 には獲得本数を示すマークが表示される



▲相手よりも先に規定太数勝つことができれ ば、つぎのステージに進めるのだ

勝利マークの種類



本技、特殊技、通常 げ、空中投げでKO

◀ VICTORY (勝利) の 頭文字であるVのマー ク。もっとも見る機会 が多い



必殺技、挑発、ZERO カウンターでKO

◆Sのマーク、Sは必 殺技の英訳である "SPECIAL ARTS" (0) 頭文字をとったもの



スーパーコンボでKO

◆稲妻の模様。右側の 点の数は、トドメをさし たスーパーコンボのレ ベルと同じ



スーパーコンボでKO

◀マークはZ-ISMと同 じだが、右側には点で はなく、ISM を表わすX の文字が



オリジナルコンボでKO

◀稲妻とV。オリジナ ルコンボ中の攻撃で KO すれば、すべてこの マークになる



時間切れ勝ち

◀ TIME (時間) の頭立 字であるTマーク。時 間切れで勝つと表示さ



バーフェクト

▲体力満タンのまま勝 つと、マークの左上に PERFECTの頭文字で あるPが追加



必殺技、スーパーコン ボなどのケズリでKD

◆CHEAP(安っぽい) の頭文字であるCの文 字が、マークの左下に 付加される



最終ラウンド時の穴

◀ ダブルKOやドロー を複数回行なうと、最 終ラウンドで出現。詳 細は下記にて

ドローの裁定 (3本勝負制なら4ラウンド目に突入

すると)、両者の勝利マークが残り1本

両者の体力が同時にゼロになる[ダ

ブルKOIか、体力差がないときに時間 切れとなる「ドロー」によって、現在の ラウンド数が本来より1本多くなると



▲ダブルKOやドローを2回以上行なって、最 終ラウンドである4ラウンド目に突入すると…

の状態まで埋まってから、最終ラウン ドがスタート。獲得本数が足りない側



▲両者の勝利マークが「あと1回で勝利」の状 態まで埋まってから対戦スタート

は、勝利マーク欄に穴埋めとしてDの マークが表示される。なお、最終ラウ ンドでダブルKOかドローになると、両 者ともゲームオーバーとなってしまう。

埋め



このラウンドで勝ったキャラクターが、つぎの ステージに進めるのだ

3. 超情報編

3人の隠しキャラクターを使用する

右記の①~④を行なうと、対 CPU 戦の終態に登場す るバイソン、ユーリ、ユーニという3人の隠しキャラク ターを使うことができる。ただし、各キャラクターの基 本性能や使える技などは、対CPU戦と微妙に異なる のが特徴。また、この方法で使用できるユーリ&コーニ は、対CPU戦のように2対1形式で闘うのではなく、 それぞれが個別のキャラクターとしてあつかわれる。

右記の手順でポイントとなるのが、ゲームを規定日 数稼働させないと(厳密には一定時間以上の稼働を規 定回数行なう)、たとえ②~④を正しく行なっても、隠 しキャラクターが選べないということ。また、稼働日数 の条件を満たしたあとに、最低一度はスタートボタンを 押したままゲームをはじめておくことも必要だ。

なお、隠しキャラクターは、対 CPU戦と対 2P戦の どちらでも使用できるが、勝利メッセージや対 CPU 戦 でのストーリーは、ベガと同じものになる。



S THE SE THE SE

上合わせたあと

隠しキャラクターの 使用手順

ゲームを約15日以上 稼働させる

タイトル画面のバックが薄い 黄色から薄い赤色に変わる。



※上記の状況になったあと、スタートボタンを押したままゲームをはじめ

0

ると条件成立



キャラクター選択画面でカーソルを かりんに合わせたまま 1 秒以上待つ

9



カーソルを4ヵ所の角にあるルーレットの いずれか (下図参照) に合わせる



ユーリか ユーニを 選ぶ場合

ユーリなら . ユーニなら合方向に レバーを入れながら Por Kボタンを押す

がらPor Rボタンを押す

※スタートボタンを押しなが らだとバイソンが選ばれる





この方法でも隠しキャラクターを選べる

ルーレットでまわっているキャラク ターのなかには、3人の隠しキャラク ターがしっかりまざっている。そのた め、上記の条件を満たさなくても、ル ーレット上で隠しキャラクターを選ぶ ことができるのだ (実際にルーレット

で隠しキャラクターが出現する確率は 右表のとおり)。ただし、ルーレットは 60分の1秒ごとに1回という速いべ 一スで変化しているうえに、キャラク ターの登場順番が不規則なので、意図 して選ぶのはまず無理だろう。

■ルーレットにおける 隠しキャラクター出現確塞

キャラクター	出現確率
バイソン	3.125%(1/32)
ユーリ	3.125%(1/32)
ユーニ	3.125%(1/32)

隠しモードでプレイする

木作には、各キャラクターの根本的な性能を 変える、隠しモードが用意されている。システ ムを最小限におさえた"クラシカルモード"と、 攻撃力重視の "本気モード" がそれで、対 CPU 戦,対2P戦ともに利用可能だ。隠しモードを 選ぶには、左ページと同様、ゲームを長時間稼 働させ、最低一度はスタートボタンを押したま まゲームをはじめる必要がある。以降は、下記 のボタンを押しながらゲームを開始すればいい。



▲隠しISMと言っても過言ではないクラ シカルモード。しかも意外と強い。

▼本気モードは一登道転性が高く、緊張 成る事快感ある対戦が楽しめる。



ゲームを約30日以上 稼働させる

(タイトル画面のバックが 薄い緑色に変わる



ゲームを約50日以上 稼働させる

(タイトル画面のバックが 薄い青色に変わる





を押しながらゲームをスタート クラシカルモード

基本能力はX-ISMがベースだが、スーパーコンボは使用 不可。そのかわり、ガードパワーゲージがなく、絶対にガー ドクラッシュが発生しない。また、吹き飛びダウン状態の食 らい判定が通常よりも早く消えるので、空中コンボを食らい にくいのも特徴。シンプルゆえに初心者でもあつかいやす く、戦法やキャラクターによっては連勝も十分可能。

を押しながらゲームをスタート

本気モード 自分の技すべての攻撃力が高くなるが、そのぶん受けるダメ

ージが大きくなり、さらに相手に1本取られるだけで負けとなっ てしまう。まさに、諸刃の剣のモードだ。選択時は、画面下に L.O. (Limiter Offの略称)のワクが出現し、本気モードを利用し ている側にはONの文字が表示される。対 CPU 戦か対 2P 戦 の勝負本数が1本設定だと利用できない。

稼働日数を問わずに、隠しキャラクターと隠しモードを利用できるコマンド

稼働日数が少ない基板でも、テストモード中の右表の項目で 下記のコマンドを入力すれば、隠しキャラクターと隠しモード が利用できるようになる(スタートボタンを押したまま一度ゲ 一ムをはじめる作業は必要)。なお、コマンドは、必要稼働日数 が短いモードの順に入力すること。入力に成功した場合は、メ ニュー画面にもどるところでメッセージが表示される。入力に 失敗したときは、テストモードから抜けたあとに再挑戦しよう。

■隠しコマンドを入力する、テストモードの項目

入力する項目 コマンド入力成功時のメッセージ モード

HERE COME 隠しキャラクター 入力テスト NEW CHALLENGERS TRADITIONAL

クラシカル カラーテスト モード FIGHT BEGINS 本気モード ゲームデータ

ENJOY NEW FIGHTING STYLE

Œ







おまけ

本気モードに必要な稼働日数が経過したあと、弱き+弱メを押 しながらゲームをはじめると、ガードパワーゲージとピヨリ耐久値 が通常の半分で、必殺技やスーパーコンボでのキャンセルが不可

能になるという(連打キャンセルなどは可)、まさに最弱のモードで ブレイできる。体力ゲージ下の名前がピンク色になるのが目印だ。 唯一の利点は、攻撃時の得点が2倍以上に増えることぐらいか。

乱入者向けメッセージを表示させる

通常、対 CPU 戦では相手の体力ケ ージの上に INSERT COINとJOIN IN という文字が表示される。しかし、各ラ ウンドの開始前にスタートボタン+いず

れかのボタンを押しつづけていると、 刮.入者へのメッセージが追加表示され るのだ。その内容は、押したボタンの 種類によって、右表のように決まる。

■スタートボタンと一緒に押した ボタンと、メッセージの対応

押したボタン	メッセージ
なし	挑戦者求む!!
55(P)	初心者です
弱®	お手やわらかに
中的	ドンとこい!!
中後	魂を見せてくれ!
強Đ	かかってきなさい
強化	私を倒してみろ!

ボタンを押し	スタートボタ	との画面に	2 2 2	5 0
ておく	ンと右表の	なってから、		

▲メッセージは、弱気なものから過激なものま で多彩、自分の技量に合わせて決めよう

ターンパンチの段階を表示させる

使用キャラクターがバイソンのとき に、ラウンド開始前から強 P+弱 Kを 押しつづけていると(ラウンドが変わ るごとに押す必要あり)、自分がタメて いるターンバンチが何段階目かが表示 されるようになる。一見便利そうなコ マンドだが、対戦相手にターンパンチ をタメていることがバレてしまうので. 対2P戦ではこのモードを使わないほ うがいいだろう。なお、相手のターン パンチや、バーディーのブルホーンの 段階を表示させるコマンドはない。

ラウンド開始前から強 P+弱 K を押しつづける



▲この画面になるまでボタンを押しつづける。 よけいな入力があると無効

画面端にターンパンチの段階が 出現 ※ファイナルはFと表示



▲現在のターンパンチの段階が、P版は赤色。 K版は青色で表示される

勝利ポーズを選択する

勝利ボーズの選択方法

ボーズをとる直前から Por®ボタンを押しつづける

相手に勝ったあとに特定のボタンを 押していると、好きな勝利ポーズをと ることができる(前作とちがい、スタ ートボタンの入力は必要なくなった)。 ボタンとポーズの対応は、キャラクタ - の配色紹介もかねた、P.17~20 の写真つきリストを参考にしてほしい。 ボタンのなかには、それ以外のボタン と同じポーズをとるものや、ボタンで 指定できるボーズのいずれかをランダ ムで選ぶものもある。

数ある勝利ボーズのな かには、左記の隠しコマ ンドで選択できないもの や、特定のISM時のみ

見ることができるものが ある。それらをここで紹 介しておこう。

体力満タンで勝つ

特殊な条件が必要な勝利ポーズ 滅昇龍拳で相手をKO



V-ISM 時 に弱反でボーズを選択



LV3か図真空波 動拳でKO(勝ち抜き時のみ)



V-ISM 時 ズを選択











ALL ABOUT STREET FIGHTER ZERO3



2

28 CHARACTERS

技データの見かた

本章では、「ZERO3」に登場する全キャラクターの紹介と、すべての技の解析を 行なっている。まずは、技の解析ページの 読みかたを解説しよう。特殊な表記につい ては、このページを参照してほしい。

基本技、特殊技、投げ技、ZERO カウンター





- I ISM ··· 基本技、特殊技、投げ技、ZERO カウンターについて は、その技が特定のISM でしか使用できない場合、接名の前に ISM を表わすマークを併記。☑□☑のマークはそれぞれ、X-ISM、 Z-ISM、V-ISM を表わす。
- 2 技名……その技の名称。 3 コマンド……その技を出すための操作 & 条件。 Pはパンチ、 K は キックの略号。

_		ISM	攻撃値	ピヨリ組	ゲー基本	ージ増加量 ヒットボーナス	10077	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向	8		タイムチャート
DA'	TA • 🖥	本技												
	弱色	X Z V	6	2	0	1	5		J	のけぞり	立、屈	34 7	_	
Œ	中户	2 V	14	4	1	3(₩4)	×	0	0	のけぞり	_	5 6	21	
近距職	中户	×	12	4	1	4	×	0	0	のけぞり			19	
		ا			IL		1			II I	I I			
	4	-5	6	(7		8		9		- ii	0)		_	12

- 4 コマンド……その技を出すための操作&条件。
- 5 ISM ······その技を使用できるISM。
- 6 攻撃値……その技の威力を表わす基本数値。これに各種の修正が加わり(→P.272)、最終的に相手へ与えるダメージ量が決まる。特殊な表記については、以下のとおり。
- A+B:攻撃値Aの攻撃判定と攻撃値Bの攻撃判定が出現し、 相手に連続でヒットする。
- A、B:攻撃値Aの攻撃判定と攻撃値Bの攻撃判定が出現するが、相手には1発しかヒットしない(もう一方の攻撃判定はかならず空振りする)。
- $A \times B$: 攻撃値 A の攻撃判定がB 回出現し、相手に連続でヒットする。
- ・ $A \times (B \sim C)$: 攻撃値 A の攻撃判定が $B \sim C$ 回出現し、相手に連続でヒットする。
- 7 ビヨリ値……その技のビヨリ値。特殊な表記については、攻撃 値の場合と同じ。
- 8 ゲーン増加量・…・その技を出したり当てたときに、スーパーコンボ(オリジナルコンボ)ゲージに蓄積される数値。技を出したときにます「基本」の数値が、ヒットルに場合はさらに「ヒットボーナス」の数値が蓄積される(ガードされた場合は、ヒットボーナスの約2分の1に相当する数値が蓄積/ーP228)。特殊な表記については、攻撃値の場合と同じ、ISMにより数値が変化する場合は、【4【312(6)】といった形で表記してある(この場合だと、「Z+SMは4、X+ISMとV+SMは6」という意味)。
- ™ ヒット効果……その技を地上の相手にヒットさせたときに、ど

- のような効果を与えるか。くわしくは、右ベージを参照。
- 11ガード方向 での技が、立ち(立)、しゃがみ(限)、空中 (空)の、どのガードで防御可能か、ガードが無効である投げ技 には「 」、打撃技だがガードできない(その攻撃に対して相 手がガードボーズをされない)場合は「ガード不能」と表記。
- ※投げ技には、お互いの密接時をゼロとして何ドット以内にいる 相手をつかめるかを示す「投げ間合い」と、コマンド入力時の レバー方向へ相手を投げられるかを示す「方向指定」も記載。
- をタイムチャート……その技を空振りさせた場合の動作(時間的な変化)を、60分の1秒を最小単位とする棒グラフで表記したもの。タイムチャートの見かたは、以下のとおり。

25	6	30	無職日→25 相手硬御日→22
а	b	C	ď

- a出きわ (予備動作) ……技の動作開始から、攻撃判定が出現するまでにかかる時間。
- b 攻撃判定出現(赤い部分)……攻撃判定が出現している時間。 一度の動作で複数ヒットする技については、1 ヒットごとの時間を表記してある。
- cフォロースルー……攻撃判定が消滅してから、技の動作を終えて行動可能になるまでの時間。
- d 補足説明……無敵時間があったり、動作中に空中へ跳んだりしている技は、それらのデータをタイムチャートの横に、以下の項目名で併記。
- ・空中: その技が、空中判定になっている (=空中にいると判定 されている) 時間帯。
- ・無敵:その技が、全身無敵になっている時間帯。
- ・相手硬直:その技が、相手の動作を止めている時間帯。
- (例) 空中4→10……動作を開始した60分の4秒後から60分の10秒後までは空中判定になっているということ。

必殺技、スーパーコンボ

必殺技		攻撃値	ピヨリ領	y-	ジ機加加	ヒット効果	ガード方向
MEV	\$6	地上 14 型中 7×2	地上 B × S	幸 3 (224	性上 3 (2024) 型中 3×2 (204×2)	吹ダウン	
	43	地上 7×2 京中 7×2	型上 8×2 8×2	地 4 2006	施士 3×2 (2014×2) 登中 3×2 (2014×2)	欧ダウン	立.屈,空
■ 電管鏡風間(空中電視機関) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	396	地上 5×3	樹上 · 8×3	地上 4 (日日7)	型上 3×3 (324×3) 型中 3×2 (354×2)	吹ダウン	
取験判定が、1回転につき 1回しか出現しないようになった。空中で出すと、浮力が かかってジャンプ軌道が変化。 は至正式での、分配	(B)	11 3 9 2 11 3 9 3		翌中0・47			

11系統 その技が、「必殺技」「スーパーコンボ」のいずれであ るか。LV3でのみ出せるスーパーコンボなど、特別な技につい ては、頭に「LV3専用」といった表記を加えてある。なお、X-ISMのスーパーコンボは、ごく一部の例外をのぞき (→ P.230)、 フ-ISM における LV3 スーパーコンボと同性能なので、データは LV3の項目を参照してほしい。

* ISM ··· ·· その技を使用できる ISM。

15技名 ……その技の名称。

15コマント……その技を出すための入力方法。Pはパンチ、Kは キックを表わす。複数のボタンを同時に入力する場合は「PIP」 「KKK」といった形で、入力するボタンの数だけP(またはK) をならべてある。コマンドの一部が赤くなっている場合、その 部分の入力は省略しても技が出ることを表わす。

1)解説…… その技の動作や能力の説明。

※攻撃値、ビヨリ値、ゲージ増加量、ヒット効果、ガード方向…… 基本技と同じ。基本的には、弱中強、またはLV1~3で、デー 夕を分割してある。

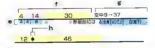
11写真……技の動きを連続写真で見せたもの。特定の技の代表的 なボーズには、「当たり判定」を示すワクを3色で記載。ワクの 色の意味は、以下のとおり。

· 青色: 食らい判定

赤色:攻撃判定

・緑色: つかみ判定(投げ判定), または受け止め判定(特定の攻 撃を受け止められる判定)

10 タイムチャート……基本的な部分については、基本技のタイム チャートと同じ。それに加えて、無敵部位(身体のどの部分が 無敵状態か)。追加入力受付時間、弾発射のタイミングなども記 してある。タイムチャートの見かたは、以下のとおり。



- e無敵時間 S無敵部位……その技が無敵状態になる時間帯。カッ コ内には、どの部分が無敵状態になるか(無敵部位)を表記。
- f出ぎわ、攻撃判定出現時間、フォロースルー····基本技と同じ。 **6補足説明……**基本技と同じものに加えて、追加入力受付時間の 範囲などを解説。
- h弾発射……「●」マークは飛び道具が発射された瞬間を示す。 ※スーパーコンボのタイムチャートには、画面暗転の演出が入る ポイントを赤い縦線で記載。

ヒット効果一覧

データ棚に掲載しているヒット効果は計12種類。それぞれのヒット効果の動作 や特徴は、以下のとおり。ちなみに、「吹」は「吹き飛び」、「叩」は「たたきつけ」、「引」 は「引きこみ」、「燃」は「燃焼」を略したものだ。

・のけぞり……相手の攻撃を食らってひるむ。さらに、一部の例外をのそき、のけ ぞり動作が終わる直前までは後方へスべる。

・吹き飛び……空中へ吹き飛ばされるが、途中で体勢を立てなおして着地。吹き飛 ぶ高さや吹き飛んでいく距離は、食らった技の種類や、オリジナルコンボの発動 の有無など、さまざまな条件で変化するため(→P.258)、ここではふれていない。

, 転倒……足をすくわれて地面に倒れる。 ・吹ダウン……宙に吹き飛ばされて、ダウンする。吹き飛ぶ高さや距離、吹き飛び 時のボーズは多種多様だが、それらは「吹き飛び」と同じくさまざまな要因で変

- 化するため(→P.258)、ここではふれていない。
- ・きりもみ……身体をきりもみ回転させながら宙に吹き飛び、ダウンする。
- ・叩ダウン……地面にたたきつけられてダウンする。
- ・吹後転……後方へ吹き飛び、地面を転がったあと立ち上がる。空中受け身の入力 を受け付けないという特徴を持つ (→P.260)。
- ・引のけぞり……攻撃を食らってひるみながら、相手のほうへ引きこまれる。
- ・引吹ダウン……宙に吹き飛びながら、相手のほうへ引きこまれて、ダウンする。
- ・縦回転吹ダウン……身体を縦に回転させながら宙に吹き飛び、ダウンする。
- ・燃……身体が赤色(または青紫色)になり、炎に包まれる。ほかのヒット効果に 付加される演出。
- ・感電 ……全身に電気が走り、骨格が見える。ほかのヒット効果に付加される演出。



吹き飛び

転倒

















改後転











RYU

MACH E

真の格闘家を目指す生粋のストリートファイ マー。住所不定、無職 一年に一度は師匠コウ イブンの墓参りのため、幼いころからの修行の場 だった朱雀城に帰ってくる。

身長 ······175cm

体重……68kg

3サイズ ·····B110 · W81 · H85

血液型 …… 〇型

出身地 ……日本

特技・・・・・・どこでも寝られる、ヒッチハイク 好きなもの・・・水ようかん

嫌いなもの・・・クモ

FIGHTING STYLE

費の格闘家を目指す彼は、ひとつの格闘流派 に国教することはしない。みずからを高めるためであれば、他流派の技も積極的に取り入れ、 自分なりのアレンシを加えていく。それか結果 として空手、柔道、テコンドーといった各種格 闘技をミックスした、独自の格闘スタイルを作 り出している。

FASHION STYLE

未知の強さを求め、格闘家として生きる彼に とって、不要な装飾は心の乱れを生むもと。コ フシを守るグローブと、気持ちを引きしめるハ チマキを身につけているが、過度に遺飾ること はない。 道着のソテを切り落としてあるのは、 コブシを振りやすくするためと、 衣服をつかま れたときの不利を考慮してのことだろう



玄武ヶ原【JAPAN】

うっそうと茂る針葉樹を天に仰ぎ、 流れの枯れた渓谷の谷間を進む。

やけっぱち気味だったことは確か だ。帰りの時間のことなど、そのとき は頭になかった。

好きでつづけてきた画家という職。 食うや食わずの貧乏生活とともに少し すつ情熱をすり減らし、何よりもまず 衰える体力に悲観せざるを得なくなっ てきた。

決別の旅のつもりだった。心にまだ 芸術はあるか。生きることに希望はあ るか。曲がりはじめた背骨にムチ打 ち、この山奥に足を踏み入れた。

4時間も歩いたころ、急に目前が開け、湖のほとりに出た。

のどかな風景とは言いがたい。ささくれた岩盤、まばらな枯れ木。遠方には雪を抱いた青い峰々が質む。不思議な寂寥感と清冽さがただよっていた。

人影を認め、岩肌を縫うように歩き 近づいていった。

胴着を着た若者が、突きや蹴りをく り返していた。拳闘でいうところのシャドーボクシングというやつか。

近づいてきた私に目もくれず熱心に 拳をふるっている。

「……あんたは?」

座りこんでながめていた私にようやく気づき、青年が話しかけてきた。緊張を解いた青年はあざけなさの残る筆顔で、いかにも正直者といった感じた。「ああ、すまんな・・・・・あんたの練習に見とれとったよ。邪魔したかな?」「いや・・・・・こんなところに人がくるの

は珍しいと思ってね」

青年の口調はぞんざいだったが、失 礼なイメージはまったくなかった。

その気安さは妙に私をリラックスさ せた。

青年はリュウと名乗った。格闘家だという。そんな職ではまともな稼ぎはないだろうと感じたが、直後自分も似たようなものだと思い苦笑した。__

「一年に一度、ここにくる。幼いころ、修行していた。ほら……あの山のふもとにある城だ」

「城?」

指差す先に、たしかに城がある。立 派な本丸だ。日本史にはうといが、山 奥に人知れすあんなものが残っている のは不自然だなと感じた。

青年もまた、それが朱雀城と呼ばれていること以外、知らないようだった。 彼には知る必要のないことなのだろう。 「自分の拳に迷いが生まれたとき、ここにくれば気持ちが落ち着く。……こうやって無心に突きをくり返せば、雑念が払われていくんだ」

楽しそうな笑顔をのぞかせ、青年は 拳を見つめた。

ああ……そうか。今ようやく、私は 気づいた。

この青年は昔の私だ。ただ絵を描くだけで満ち足りた日々。届かぬ高みに を設した夜。友と師。ほとばしる激情 に身を焦がし、破壊と創造をくり返 す。充足と渇望。そこには生があった。 「俺はここに寒泊まりしてるんだ。あ んたはいいのか? もう日が暮れる」 「あ、ああ、そうだな……私は帰るよ。 がんばれよ、リュウ」

「あんたも」

していた。

[ん?]

「まだ負けちゃいない。そうだろう?」 最後の言葉は、私の空耳だったかも しれない。耳ではなく、直接胸のなか に響いたような気がしたからた。

すっかり朱色に染まった荒野。夕日 を背に私はもとの道へと歩いていった。 振り向くと青年はまた修行を再開

フッ……と、青年は拳を上げて、舞 い上がった。高く、力強く。

真っ赤に染まる太陽に青年の影が 重なるのを見て、私は無性にカンバス に向かいたくなった。



82 28 CHARACTERS

基本技



鎖骨割り (さこつわり) 【⇒+中P】 ▼ 正中二段突き (せいちゅうにだんづき) 【⇒+強P】













ZEROカウンター

ガード時に⇒要素+1 同じ強さのP/K/







P通常投げ 背負い投げ [←or→+@@]







P空中投げ

空中背負い投げ 【ジャンプ←要素or→要素+P(P)】







		I5M	攻拳艦	23リ領 7	ゲー	- ジ増加量 ヒットボーナスコ	m FT!	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向	1		タイムチャート	
ΑT	A·基本	技											_		
	弱P	XZV	6	2	0	1				のけぞり	立、屈	34 7			
ī	фР	ZV	14	4	1	3(₩4)	×	0		のけぞり	立、屈	5 6	21		
TIPLE IN TO COL	фР	X	12	4	1	4	×	0	1	のけぞり	立、屈	53	19		
Į -	強P	XZV	17,13	8	1	4 (M 06)	×	、× (♥ 、)		のけぞり	立、屈	45	26		
1	弱K	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、屈	5 4	12		
ή-	фК	XZV	13	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	63	20		
-	強K	ZV	10+8	5+3	1	3+1(24+1)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 3 3	26	<u> </u>	
-	強K	X	8+10	8+5	1	1+4	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 23	3	0	
Ŷ.	弱P	XZV	6	2	0	1	1	-		のけぞり	立、屈	34 7			
臣 -	фP	XZV	14	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	5 6	20		
意正業立ち(ロレバー中立と)	₩P	ZV	17	8	1	4(₹6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	63	30)	
Ø.	36 P	X	16	8	1	9	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 4	26		
1	弱K	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、屈	5 4	12		
· 立	фκ	XZV	13	4	1	3(🛂4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	63	20		
эr -	3 <u>4</u> K	XZV	16	8	1	4(M0 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10	3 20		
_	36 P	XZV	5	2	0	1	F	-		のけぞり	立、屈	34 7	,		
	фР	XZV	12	4	1	3(204)	×			のけぞり	立、屈	44	12		
ř.	36 P	XZV	16.14	8	1	4(206)	×	(O, ♥ N)	r,	のけぞり	立、庭	62	28		
しゃがみ	33 K.	XZV	4	2	0	1)	,)	のけぞり	屈	34 8	3		
<i>b</i>	фĸ	XZV	11	4	1	3(₩4)	×	,		のけぞり	屈	43	15		
	強K	XZV	16	8	1	4(206)	×	×	×	転倒	庭	5 6	:	31	
垂直ジャンプ	弱P	XZV	8	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 10	6		
	中P	XZV	12	4	1	3(🖽 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	4 8	2		
	強P	XZV	16	8	1	4 (XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 6	2		
ヤヤ	55 K	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10	10		
ジ	фк	XZV	12	4	1	3(🖾 🖽 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	4 6	12	_	
	強K	XZV	17	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、空	12	6 1	1	
_	35 P	XZV	8	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、雪	<u> 5</u> 1	0 6		
오기	фP	XZV		2×2	2 1	1×2	×	×	×	のけぞり	立、雪	9	3 8	11	
斜めジャンプ	∰ P	XZV		8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、3	5 6	2		
ンヤ	弱K	XZV		2	0	1	×	×	×	のけぞり	立.3	2 7	10 2		
긪	фк	XZV		4	1	3(🖾 🖽 4)	×	×	×	のけぞり	立.3	2 7	8 8		
	強化	XZV		8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、3	10	4 10		
n a	TA · N	_							9						
_	中的	X Z V	8+6	2×	2 1	1×2	×	×	×	のけぞ	立	é	20 3	3 20	
_	-30 P	X V		3 2×	2 1	6+1	×	×	×	のけぞ	り立い	12	14	15	
_	中 形	2 1		4	1	3(14)	×	×	×	のけぞ	り立、屈	.空 1	9 4	15 全中3~25	
	+ 1 29−ト	ZV			0)	×	×	×				36		
_	_	EROカウ	ンター												
-	10カウンタ・	- Z	4	0	(0	×	×	×	きりも	み立、屈	空 24	22	39 機能	0 +24 空中29 硬用0→21
-	のカウンタ・			0	(0 0	×	×		きりも	み立、屈	、空	25	6 30	規制の・25 相手硬値の・
		ISM	攻擊	E Kar	<u>ii</u> —	ケーシス	11 14		げ間台	さい	方向	智定		タイムチャート	
	ATA - B	_													
_	画常投げ	X Z	7 20	2		1	C		32ドッ	٢	-	5 '	18		
_	通常投げ	XZ		2	_	1	C		32ドッ	٢	C		18		
12/2	空中投げ	XZ		2		1 (🖽 📆 3)	-	(横32ドッ		70 Km	h ×	」(着	地の60分	空中○→無地まで	

必殺技

XZV

波動拳 1 % → +(P)

両手を突き出し、気弾を放 つ。気弾は時間経過で攻撃値 が低下 (→P.273)。ISMIC より気弾の形状がちがう。

職<中<強の変化 気弾の飛ぶ速度が凍くなる かわりに、弾を発射したあと のスキが大きくなる。

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ	戸増加服		
	A 4-12	ヒコン屋	至本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
\$5	12~1	4	1 (🔯🛂3)	3(🛛 🗸 4)	のけぞり	
中	12~1	4	3(14)	3(️ ️ 4)	のけぞり	立、屈、空
強	12~1	4	3(XV 4)	3(224)	のけぞり	

0/60秒	20	40	60	80
弱 12		45		
⊕ <u>12 </u>		_ 46		
0				



□□リュウの波動拳



必殺技 XZV

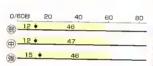
灼熱波動拳

+ 2 1 3 -> + P

高熱をおびた気弾を発射。 この気弾は燃焼効果があるほ か、発射された瞬間から60 分の2秒間は、食らった相手 をダウンさせる能力も持つ。 野く中く強の変化

気弾の飛ぶ速度が上がり、 技の動作速度が遅くなる。

	攻整値	ビヨリ値	ゲージ	2.19.加爾		
	大学但	ヒコク個	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
55	12~1	4	1 (🛛 🗸 3)	3(XV 4)	燃吹ダウン、燃のけぞり	
中	12~1	4	3(214)	3(XV 4)	燃吹ダウン、燃のけぞり	- 立、屈、空
強	12~1	4	3(274)	3(1374)	燃ルグウン 微のけるり	-







必殺技

XZV

早龍業

→15+P

コブシを突き上げて跳ねる。 動作のはじめに全身無敵の時 間帯あり。攻撃判定出現後の 60分の4秒間は空中ガード不 能、かつ攻撃値も高い。

調<中<強の変化 弱のみ、攻撃判定出現と同 時に全身無敵ではなくなる。

弱中	攻撃値	ビヨリ値	ゲーミ	/ 地方11屋				
_		スチル	ヒコラ旭	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向	
_	弱	18,12,4	8.4.4	4(XV7)	1 (XX 3)	吹ダウン		
	中	19,13,4	8.4.4	6 (XV9)	1 (🛛 🗸 3)	吹ダウン	一 立、屈 /途中から)	
	強	20.14.4	8,4,4	6 (XV9)	1 (XV 3)	吹ダウン	一(立、屈、空)	

0/60秒 20	40	60	80
3 4 14 8 *	30 ³ 無敵部位は	2中9→37 4(全別(40代日)	8(NT) ~
中 4 18 (全身)	37	空中9	
(金) 4 22 (全身)	43		空中9-58





† (弱の当たり判定) † (弱の当たり判定)

必殺技 XZV

電差旋風脚 (空中電差旋風線)

↓★+K (空中で1/++K)

攻撃判定が、1回転につき 1回しか出現しないようにな った。空中で出すと、浮力が かかってジャンプ軌道が変化。 弱く中く強の変化

空中電巻旋風脚の場合は浮 力が大きくなり、そのぶん滞 空時間が長くなる。

- 1	攻撃値	ビヨリ値	ゲーシ	ノ増加圏			
_			基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向	
弱	地上:14 空中:7×2	地上:8 空中:8×2	地上:3(204)空中:4(2006)	地上:3(104) 空中:3×2(104×2)	吹ダウン		
中	地上: 7×2 空中: 7×2	地上:8×2 空中:8×2	地上:4(区区6)空中:4(区区6)	地上:3×2 (日日4×2) 空中:3×2 (日日4×2)	吹ダウン	立、屈、空	
益	地上:5×3 空中:7×2	地上: 8×3 空中: 8×2	地上:4(207)	地上: 3×3 (204×3) 空中: 3×2 (204×2)	吹ダウン	五八四八五	

0/6	50秒		20)	40	60
E)-	11	3		25	空中	0-35
·	11	3	9	3	25	空中0→47

Ŧ).				_				
础).	11	3	9	3	9	3	25	空中0→59
139								





1 攻擊判定出現

スーパーコンボ

真空波動拳

1 \ → 1 \ → + P

複数ヒットする巨大な気弾 を放つ。気弾は時間経過で攻 整値が低下していくほか、相 手の飛び道具を相殺するごと にヒット数が1ずつ減ってい く(ヒット数がゼロにならな いかぎり、気弾は消滅せずに 飛んでいく)。全身無敵にな る時間や、相手を強制的に停 止させる時間は短め。

LVの上昇にともなう変化 気弾のヒット数が増える。

	攻撃値	ピヨリ	值 ————————————————————————————————————	ゲージ増加盟	ーナス	۲	ット効果	ガード方向
LV1	(12~1)×3	0	(0 0	σ	りけぞり	×2+吹ダウン	
LV2	(14~1)×4	0	(0	σ	りけぞり	×3+吹ダウン	立、屈
LV3	(16~1)×5	0	(0	σ	りけぞり	_	
0/	60秒 20	40	60	80 1	ġα	120	140	160



担りュウの真空波動拳







スーパーコンボ

真空竜巻旋風脚

12-12-+K その場で高速回転し、当た

った相手を引きこむことがで きる竜巻旋風脚。最後の攻撃 判定がヒットしたときの吹き 飛び時に、相手は受け身をと ることができない(→P.260)。 LVの上見にともなう変化

攻撃判定が大きくなり、ヒ ット数も増える。最後の攻撃 がヒットしたときの相手の吹 き飛ぶ高さも上昇し、LV2~ 3ならつづけて空中コンポを 狙うことが可能。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲー 基本	ジ増加量	ヒッ	ガード方向		
LV1	10×5	0	0	0	引のけぞり	×4+吹後転		
LV2	9×9	0	0	0	引のけぞり	×8+吹後転	立、屈	
LV3	9×13	0	0	0	引のけぞり	×12+吹後転	i	
0/	60秒 20	40 €	30 80	100	120	140	160	

空中6→86

空中6→107









† 画面暗転

1 (LV3の当たり判定)

LV3専用スーパーコンボ



滅昇龍拳

1 3 -> 1 3 + K

ヒジをかまえて前へ踏みこ み、ヒットorガードを問わず、 相手に当たったら昇龍拳(攻 撃値12+16) をくり出す。 ヒジの攻撃値は、攻撃判定出 現から、60分の1秒ごとに上 昇。攻撃値がもっとも高くな ったとき、相手に接近してい る状況でヒジがヒットした場 合にかぎり、フィニッシュの 動作が「右アッパー+左腕で くり出す昇龍拳」=真・昇龍拳 (攻撃値12×3) に変化する。

		-	ジ増加電		
攻撃値	ピヨリ値	継本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
ヒン・6,8,12,16,20,24,32,48 フィニッシュ (12+16) or (12×3)	ヒジ:0 フィニッシュ:0	0	0	とり、のけぞり フィニッシュ (娘ダウン×2)な(のけぞり×2+歌ダウン)	立、屈

	以作用		レコン地	額本	ヒットボーナス		CZINA	73 1 731-7
ピシュ! フィニッ?	5,8,12,16.20	0.24.32.48 5) or (12×3)	ヒジ:0 フィニッシュ:0	0	0	742993	ヒシ・のけぞり (株ダウン×2)な(のけぞり×2+0kダウン	立、屈
0/60秒	20	40	60	80	-3	-	/At	6



1 画面暗転











KEN

PROFILE

リュウの幼いころからの同門であり永遠のライバル、全米格闘選手権、ワールドバトルトーナメントツアーなど数多くの格闘大会の優勝経験あり、恋人の名はイライサ

身長 · · · · · · · 175cm

体重……72kg

3サイズ ·····8110 · W82 · H86

血液型・・・・・・8型 出身地・・・・・アメリカ

趣味・・・・・・・ドライブ

特技・・・・・・料理(バスタゆで) 好きなもの・・・スケートボード、バスタ類

嫌いなもの・・・梅干し、ソーブオベラ

FIGHTING STYLE

同じ師匠(ゴウケン)のもとで修行を積んていたことから、リュウとケンの格闘スタイルには共適点が多い。しかし、ひとつひとつの技に目を向けると、型や性質に微妙なちがいかあることに気づく。ハテに転がる地獄車や、炎をともなう昇龍拳からは、ケンの根底に流れる格闘観が感じ取れるはすだ。

FASHION STYLE

闘いのなかに華を求める彼は、身なりにも明 るさを忘れない。まとった真紅の道着は格闘へ の情熱を端的に表わし、プロントの長髪は全米 格闘王の貫禄をただよわせる。目立ちすぎのよ うに思える解接が、とくに違和感を感じさせな いのは、それだけの実力がともなっているから なのだろう。



ホテルマスターズ【U.S.A.】

雲ひとつない晴天の日曜日。

とある高級ホテルの庭園に、見るからに金まわりのよさそうな正装の紳士 淑女が集まっている。場ちかいなリングが設えてあり、何かイベントがはじまるようだ。

「ケン=マスタース全米格闘選手権 優勝記念懇親会」たれ幕にはそう記されていた。

そのホテル内の一室。

「なあ、ケンよ。おまえもいい頃合いだ。格闘技に夢中になるのもほどほどにして、そろそろ本格的に経営学を学んだらどうだ? 幸い今日は私の知り合いがたくさん集まっている。少しは私に人を見る目があるということをみなに知ってもらいたいんだよ」「またその話かよ、叔父貴、俺にその

気はないって言ってるだろ」

メリカにおいて名門の家系である。 叔父は政界にも顔のきく一流のマネ ージャー。

ケンに経営の才ありと見こんだ彼は、何かとケンにこういったアブローチを仕掛けてくるのだ。

「だいたい、今日のこのイベントはなんだ? 勝手に格闘大会なんて開きやがって。優勝者と俺がエキシビションマッチだなんて、格闘技をナメてるにもほどがあるぜ!

「まあ、そう言うな。公式な場でおまえを紹介できない以上、こんな方法を とるしかないんだよ。おまえの将来の ためさ」

「ずいぶんと勝手な話だな……」ふぅ ……ため息をつくケン。

親切をむげにするのも……と懇親会 とやらに顔を出したはいいが、とんだ 歓迎を受けてしまったようだ。 「全米格闘技選手権王者、ケンニマス

「全米格闘技選手権王者、ケン=マスターズ選手です!!」

司会者がマイクでケンの名を呼ぶ。 面倒だが行くしかないようだ。

「まあ、お手やわらかに頼むぜ。エキ シビションだからな」

ケンは対戦相手の男にそう話しか け、軽やかにフットワークをはじめ た。

「ファイトッ!!」

号令の直後、鋭いハイキックがケン の側頭部をとらえた。

「ぐッ……!!」思わずよろめくケン。 (まいったな。こいつ、本気かよ……) 男は目の色がちがっていた。それも そのはすだった。エキシビションと移 打たれてはいるものの、ケンに勝利す れば全米格闘王者を破ったことになる のだ。彼の得る名声は計り知れない。 「いいキック持ってるじゃねえか。じ ゃあ、こっちも本気でいくぜッ!」 ほんの2、3発だった。 強烈なコンビネーションを食らって、挑戦者はリングの外に吹っ飛ばされた。あまりに実力がちがいすぎる。 敗者を一瞥すると、ケンは道着のま

まホテルの門扉へと歩いていく。 「おいケン! どこへ行く!」 叔父が 呼ぶ。

「……悪い、叔父貴。俺はやっぱり、 金もうけにゃ、『味ねぇわ』

振り向いて片手を上げ、ケンはわざ とキザっぽくウインクした。



82 28 CHARACTERS

基本技



特殊技











ZEROカウンター

【ガード時に→要素+1 同じ強さのP-K

ガード時に→要素+リ同じ強さのPK

P通常投げ 地獄車 [+or→+PP]

K通常投げ

つかみひざ蹴り [←pr → + K K]







		MSI	攻擊値	ピヨリ値	7	ーシュ 環	(MF)	キャンセル 必回技	SC	ヒット効果	ガード方向			5	イムチャ		
AT	A - #2	枝			î							38		383			
Я	弱P	XZV	7	2	0	1			_	のけぞり	立、屈	34	7				
距離立ち(ゼレバー4)	中户	XZV	13	4	1	3(👿4)	×			のけぞり	立、屈	6 6	5	21			
7	強戶	XZV	18,20	8	1	10.7(2015.10	× 0,	× (V ,)	-	のけぞり	立、屈	4 5		27			
<u> </u>	銷K	XZV	6	2	0	1	×		-	のけぞり	立、屈	6 4	10				
- ر	фк	XZV	6+4	2×2	1	1×2	× +	×(V+1)		のけぞり	立、屈	6 2	3 2	21			
<u> </u>	強K	XZV	14	8	1	4(206)	×			のけぞり	立、屈	7					
	器P	XZV	7	2	0	1	1.1			のけぞり	立、屈	34					
配回数 こう イリノベートエー・	фР	XZV	13	4	1	3(💟4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	5 6		21			
-	36 P	XZV	17	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 6		27			
- 5	弱K	XZV	6	2	0	1	×	0	0	のけぞり	立、屈	6 4					
-	фк	XZV	12,14	- 4	1	3(XV4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	13		12			
-	3 <u>6</u> K	XZV	16	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立。屋	13			7		
_	器P	XZV	6	2	0	1	,	1.1	7	のけぞり	立、屈		8		.,		
-	фР	X Z V	12	4	1	3(274)	×			のけぞり	立、屈	5 6	_	_			
, -	強P	XZV	16.14	-	1	4 (MV 6)		×(V , 1)		のけぞり	立、屈	6 2		29			
j .	38 K	XZV	4	2	0	1		~ (U ,)		のけぞり	医工作	44					
<i>+</i> -	ф K		11	4	1	3(274)	×		()	のけぞり	屈	53	15	_			
-	3% K	XZV	15	8	1	4(MM 6)	×	×	×	転倒	屈	5 6		31			
_	-		9	2	0	1		×					_	31			
-	弱P	XZV		4			×		×	のけぞり	立、空		0 6				
H -	фР	XZV	12		1	3(224)		×		のけぞり	立、空						
経直ジャノブ	造P	XZV	17	8	_1	4 (MV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8	62				
	gg K	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空			0			
-	中K	XZV	11	4	1	3(274)	× .	×	×	のけぞり	立、空	4 6	12				
_	強K	XZV	17	8	1	4 (XV6)	×	×	×	のけぞり	立、空	12		11			
	弱P	XZV	9	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空		10 6				
4 -	ФP	XZV	12	4	1	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空		3 2				
5	強P	XZV	17	8	1	4(XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空		2				
7	弱K	XZV	6	5	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	7	10 2				
7	фκ	XZV	8,11	4	1	3(24)		×	×	のけぞり	立、空	7	_	3			
	強K	XZV	14	8	1	4 (MV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	6	3 10		_	_	
Αī	「A・物	株技		_			_	_	_				_				
-	₽K)	XZV	8+6	2×5	2 1	1×2	×	×	×	のけぞり	立		33		3 6	9	
_	幽民	XZV	17	- 8	1	6(MM 9)	×	×	×	吹ダウン	立、屈		24	2	19		
	-+韓P	ZV			0		×	×	×			8	13 *1		空中0→3		
	-+中色	ZV			0		×	×	×			8	2			空中○→	
£+	-+強色	ZV			0	_	×	×	×			8		37		10	空中0→54
_	+スタート	ZV			0		×	×	×			8	6*1		52		克中
		ROカウ:						-									PO 04 PT-0
_	カウンター	2	4	0	0	-	×	×	×	きりもみ				30	35	65	MO→24 空中2 手硬直0→21 無例0→26
ERC	カウンター	V	4	0	_0	0	×	×		きりもみ	立、屈、空	7	28		4	26	無敵0→26 相手硬直0
		ISM	攻擊值	(Kani		ソーショ	1 個フトボーナス	† @11	間合	i, ì	方向指定				タイムチ	v	
)A	TA·投					- TE	ファボーナス										
	常投げ	XZV	20	0	1	(XV 3)	0	32	2ドット			51	20				
			3×{2~17	7) 0	1	(XV3)	0		ドット			51	20				
100	常投げ	XZV															

必殺技 XZV

14++P

突き出した両手から気弾を 飛ばす。見た目はリュウの液 動拳と同じだが、技の動作速 度や気弾の攻撃値など、さま ざまな点で微妙な相違点あり (詳細は右のデータを参照)。 ちなみに、弾発射後のフォロ ースルーは前作よりも60分 の6秒ほど長くなっている。

弱く中く強の変化

気弾の飛行速度が速くなる かわりに、弾を発射したあと のフォロースルーが増加。

	攻撃値	ピヨリ値		ゲーミ	/増加量		Le L 76 FFI	All	ガード方向		
	火车但	にコシ間	基本		ヒットボー	-ナス	ヒット効果		77- [77]		
5 5	11~1	4	3	(≥ 24)	3(🔣	14)	のけぞり				
中	11~1	4	3	(₩₩4)	3(🔣	14)	のけぞり	立、屈、空			
強	11~1	4	3	(EV 4)	3(XV 4)		のけぞり				
0/60	20	40	60	80	100	120	140	160	180		
(B) 1	3 🛊	44									
0											

(h) 13



① 弾発射

必殺技

XZV

早龍 華

→1 1+P

コブシを突き上げ、宙に跳 ねる。出ぎわに全身無敵の時 間帯があるほか、攻撃判定出 現後の60分の4秒間(強のみ 攻撃判定出現後の60分の2 秒間) は空中ガード不能。

脚く中く強の変化 跳ねる高さと距離が増加。 強で出すと最大3ヒットする ほか、ヒット時に相手を燃焼 させる効果が加わる。なお、 弱・昇龍拳は∅ケンの場合の み、落下にかかる時間が長い。

	攻撃値	ビヨリ値		ゲージ増加量		ゲージ増加重		ゲージ増加量 はいしか思 ボール		All Controls
_	以手回	ヒコツ胆		基本	ヒットボー	ナス	ヒット効果		ガード方向	
55	19,13,4	8,4,0		6(XV 9)	1 (XV	3)	吹ダウン		m	
中	20,14,4	4,4,0		6(<mark>X</mark> V9)	1 (🛛 🗸	3)	吹ダウン		立、屈 (途中から)	
強	10+9+(3.4)	4+2+(2.0)	6 (XV 9)	1×3(XV	3×3)	燃のけぞり+燃吹ダウ	1)X2	(立.屈.空)	
0/6	0秒 20	40	60	80	100	120	140	160	0 18	

_	_									
0/	60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	18
爾	3	18	27*2	空中8→39 ※3	*	1 無敵部位は	3(金角) 470年上 8(日	(F) =		
(33)	3 4	B 1			※2以ケ	ンの場合29	※3以ケンの場合	8-41		
(H)	3	26	32	空中8	+52					

空中10→65



(主)攻撃判定出現(強) ①攻擊判定出現(弱,中)

必殺技

XZV

武巻旋風脚 (空中電響鏡風脚) ↓★+ (空中で↓★+米)

片足を突き出して横回転し ながら飛んでいく。地上で出 すと、技の出ぎわにヒザで攻 撃を行なう。空中で出すと、 浮力がかかってジャンブ軌道 が変化。写真4枚目のボーズに 攻撃判定が出現しなくなった のが、前作との大きなちがい。 育く中く強の変化

地上版は回転数が増加。空 中版は浮力が大きくなって滞 空時間が延びるが、回転数は 弱中強すべて同じ (3回転)。

	攻撃値	ビヨリ値	グ	一ジ増加量		La L ALER	- 44 - ビナウ	
	- X-9-181	ヒコリ酸	基本	ヒットポーナス		ヒット効果	ガード方向	
弱	地上:5+6×2 空中:6×3	地上:1×3 空中:1×3	地上:4(以及空中:4(以及	6) 地上: 1×3 6) 空中: 1×3		のけぞり		
中	地上:5+4×3 空中:6×3	地上: 1×4 空中: 1×3	地上:4(以及			のけぞり	立.屈、空	
強	地上:5+3×4 空中:6×3	地上: 1×5 空中: 1×3	地上:4(XV 空中:4(XV	6) 地上: 1×5 6) 空中: 1×3		のけぞり		
0	/60秒 20	40	60 8	30 100	120	140	160	

空中0→44

空中0→51

冷動作開始か560分の27秒以内に推地した場合は6,60分の28~60分の 44秒以内に推地した場合は5,60分の45秒以降に推地した場合は4となる









(市攻撃判定出現(地上)

1.攻擊判定再出現

ALL ABOUT

スーバーコンボ 異雜型碼 1 > 1 > + P

前方へ踏みこみながら、昇 龍拳の動作を2~3回連続で 行なう(ただし、実際に宙へ跳 ねるのは最後の昇龍拳をくり 出すときのみ)。LVを問わず、 攻撃判定が出現するまで全身 無敵になっているのが特徴。

しVの上昇にともなう変化 全身無敵の時間や攻撃のヒ ット数、前方への移動距離が 増加。LV3のみ、昇龍拳の動 作が1回多くなり、最後の昇 籠拳に燃焼効果が加わる。

	攻撃値		Ľ:	り値	_	ゲーシ	増加量	ーナス	۲	ット効果	ガード方向
LV1	16+10+16	+10		0		0	0		のけぞり	×3+吹ダウン	
LV2	16+14+10+16+	14+10		0		0	0		のけぞり	×5+吹ダウン	立,屈
LV3	24+16+20+14+1	6+8+4		0		0	0		のけぞり×+	4+燃のけぞり×2 燃吹ダウン	-
0	/60秒 20		40	6	0	80	10	ρO	120	140	160
(IVI		15	5	26		31	3	2 中42	→86		
(NS	10 - (全身) 4 5 4 4 8	12	35	26	3		40		空中46→	101	
(LV3	4548	15	4 8	12	3 5	26			38	空中69-124	



() 画面暗転

スーパーコンボ

神能攀

14-14+R

※レバガチャによりヒット数が増加

コブシを突き上げ、身体を 様回転させながら垂直に舞い 上がる。上昇中は下半身に食 らい判定がなく、このときに レバガチャ (→P.252) を行 なうとヒット数が増加。

しずの上昇にともなう変化 最大ヒット数が増加し、か つ攻撃判定が横に広くなる。 LV3ならば、しゃがみ弱化が ギリギリ届かない距離にいる 相手に当てることも可能。

	攻撃値	[۲	ョリ値・	ゲーミ	/増加量	ヒッ	ト効果	ガード方向
LV1	16+12+4+2×	(4~16)		0	0	0	引のけぞり×2 pr吹ダウン)	!+ (引吹ダウン × (5~17)	
LV2	20+18+14+2×	(4~18)		0	0	0	引のけぞり×2 pr吹ダウン)	+ (引吹ダウン × (5~19)	立、屈
LV3	24+20×2+2×	(4~20)		0	0	0	引のけぞり×2 or吹ダウン)	+ (引吹ダウン × (5~21)	
0	/60秒 20		40	60	80	100	120	140	160
OVI	45444	19*		32	空中21	→60			
FAI	9 (全身) 2	3 (下半身)			歩レバガラ	チャによりヒット	改可変		
TVO	45444	22*		32	空中2	1-65			
LVS	17 (金寿)	28 (下半月) .		※レバガラ	Fャによりヒット	放可変		
(LV3	45444	25		32	空中	121→70			
CAR	21 (全員)	, 25 (F)	半聲)		※しかりだき	チャによりとット	物可能		





①画面暗転 ① (LV3の当たり判定)

LV3専用スーパーコンボ)

Z **英國迅雷脚**

14-14-+®

前方へ踏みこみながら蹴り 技を放ったあと、最後に宙へ と舞い上がる竜巻旋風脚をく り出す。全身無敵の状態と相 手を停止させる時間は、攻撃 判定が出現するまでつづく。

攻撃判定は計11回出現す るが、それがすべてヒットす る相手はダルシムなど、ごく 一部。それ以外の相手に対し ては、たとえ密接状態で技を 出しても、最低でも1ヒット 分は攻撃が空振りしてしまう。

		攻撃作	ė	ピヨリ値	ビヨリ値 ゲージ増加量		L	ガード方向		
	12+10	×3+11	×2+8×5	i 0	0	LLy		のけぞり×	6+吹ダウン×5	立.屈
0/	60秒	20	40	60	80	100	12	20 1	40 160	180
	4 5 2		4 10 4	10 43 7	11 242	424		67		空中69→159





春麗



CHUN-LI

PROFILE

ICPOの特別捜査官(超特例)。麻薬、武器 密売の容疑でシャドルーという組織を追っている 独自の解釈を加えた中国拳法を父親から学 ぶが、その父は現在行方不明中

身長………169cm

体重 · · · · · · ? kg

3サイズ・・・・・B84 · W59 · H89

血液型·····A型

出身地・・・・・中国

特技・・・・・・射撃(国際大会6位入賞の経験

あり)

好きなもの・・・フルーツ、洋菓子

嫌いなもの・・・犯罪、ハッキリしない人

FIGHTING STYLE

自慢の脚力を活かし、跳躍と識り主体の買い を展開する。全身の筋肉バランスが優れている ため、つづけさまに観りを放っても重心がフレ ない。現在の格闘スタイルを確立するにあた り、いくつもの拳法を修得したらしく、宙に跳 んでの数り「二起脚」には長拳(中国北部の拳 法)の影響が見られる

FASHION STYLE

動きやすいスポーツウェアとシューズを愛用するのは、刑事という職業補か、服装かシンフルで機能的なぶん、伸ひやかな脚線がきわ立って見える。ときとして社臓なチャイナトレスへと着がえるのは、彼女のストリートファイトに対する意識が、微妙に変化しつつあることを示しているのかもしれない



チータン広場【CHINA】

チータン広場 公園内にあるその 広場では毎朝多くの人が集まり、太極 拳の鍛錬が行なわれている。春麓が暮 らす家もその近所にある。早朝、自身 のトレーニングを終えてから広場を訪 れることは、彼女にとって憩いの時間 のひとつであった。

春麗はみなのゆったりとした太極拳 をながめているのが好きだった。

行方不明の父親のことを思うと心配で涙さえ流してしまう彼女だったが、その公園では父親の「匂い」だけを感じとることができる。それは心地 よく、彼女の心を何よりおだやかにさせてくれた。

「ウフフ……小さいころ、太極拳イヤ がったのよね、私……」

そんなことを思いながらふと視線を 移すと、なにやらキョロキョロしてい る小さな男の子の姿が目に入った。不 安そうにしているのがすぐわかった。 「どうしたの、ボク?」

春麗は少年のところまで歩いていく と、かがみこんで優しく声をかけた。 「オバチャン……」

少年は目に涙をいっぱいに浮かべて 答えた。

「オバチャン、じゃないでしょ? オ ネエサン、でしょ?」笑いながら春麗 は言う。

「オネー…サ…ン……」

「どうしたの? お父さんやお母さん

は?」

ot-

「いなく……なっちゃったの……」 少年はますますむせびながらそう言

「いなくなっちゃったの? 太丈夫だよ。お姉さんが探してあげるからね。 すぐに見つかるわよ~!

春麗は少年を安心させるようにわざ とおどけて答えた。

「ホント……?」 「うん、ホントよ」

今度はきっぱりと自信を表わしてそ う言った。

迷子のあつかいはひととおり教わっている。 否、教わらなくても彼女は子 どものあつかいがもともと得意だった。「よ~し、じゃあ一緒に探しにいくよ~」

少年の手を引き、歩きはじめようと したその瞬間、

「リーフェイ! リーフェーイ!

うしろから若い夫婦と思われる男女 が声をかけ、走ってきた。少年……リ ーフェイの両親にちがいない。

「親御さんですか? この年ごろのお子さんは目を離さないでくださいね」「は、はい……。あなたは?」

「一応警察官……なのかしら」

春麗は身分証明でもある手帳を見 せた。

「そ、そうだったんですか。どうもあ りがとうございます」 両親は深々と頭を下げた。

「いえ、そんな……気にしないでください。とてもかわいいお子さんですね」 「とんでもない! もうヤンチャでしょうがなくって……。今日だってこの 子『大極拳なんてカッコ悪いから練 習やんないもん!』なんて言うんですよ!

そう言って母親は笑った。 「ダメだぞ、ボク! ちゃんと功夫(クンフー)するんだよ」

少年の額をエイッと指で小突く春 麗。親子を見送り、つぶやく。 「あたしも……負けてられないわ」



82 28 CHARACTERS

基本技



特殊技



ZEROカウンター

□ (ガード時に→要素+) 同じ強さの⊝⊗

▼ 【ガード時に→要素+】 同じ強さの(P/®) P通常投げ売製倒 (コシュウトウ)【←or→+®®】

動脚落(カクキャクラク)

[十一強化]

風爪脚 (ヨウソウキャク) [ジャンプ↓+中(6]



龍星落 (リュウセイラク) 【ジャンプ←要素or⇒要素+®®】



図Ⅴ 挑発

[スタート]

★+中®と★+強 ⑥は、着地後のスキ を必殺技かスーパー コンポでキャンセル 可能。ジャンプ↓+ 中図は、相手に当た った(ヒット、ガー ド問わず) あと宙へ 跳ねる。このときに 再度攻撃を出すこと や空中ガードができ るほか、宙へ跳ねる 直前にレパーを◆要 素か⇒要素へ入れて おくと、跳ねる軌道 が少し変化する。



		ISM	攻擊值	ピヨリ値・	7	ーン増加費 ヒットポーナス	han errol	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向				9-	イムチ	ヤート		
JA"	TA • E				0.0	ヒットホーナス	Meta	SABATA	50										
_	弱户	N Z V	5	2	0	1	0	0	0	のけぞり	立、屈	24	7	_	_				
臣	фР	XZV	12	4	1		×	0	0	のけぞり	立、屈	4 (3	2	_				
ij.	36 P	XZV	17	8	1	4(MV 6)	×	0	0	のけぞり	立、屈	3 1	3	16					
₽. ₩	弱め	XZV	5	2	0	1	×	0	0	のけぞり	立、屈	7	3	14	_				
12 -	中化	XZV	12,11	4	1	3(🔯4)	x (0.×(™ 0.0)	0	のけぞり	立、屈	5	6	23	3				
近距離立ち(≧レバー4)	強的	XZV	19	8	1	4(226)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8	4	2	3				
	56 P	XZV	5	2	o	1	0	0	0	のけぞり	立、屈	24	7	Ŧ					
距離	中色	XZV	12	4	ī	3(👿4)	×	0	0	のけぞり	立、屈	4	6	12					
立5	34P	XZV	17	8	1	4(XV6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6		22					
湯距離立ち(図レバー中立tot)	弱化	XZV	5	2	0	1	×	- 0	0	のけぞり	立、屈	7	_	14					
4	中形	XZV	11	4	1	3(1114)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6	_	19	_				
퍔.	3# K	XZV	18	8	1	4(MM6)	×	×	x	のけぞり	立、屈	9	_	16					
-			5	2	0	1	×	0	0	のけぞり	立、屈	34	_		_				
	弱色	XZV			1	3(224)	×	0	- 0	のけぞり	立、屈	44	_	4					
L.	中的	XZV	10(011)		÷			×	×		立、屈	_	3	22					
しゃがみ	38 P	XZV	16	8	1	4(116)	×			のけぞり		44	_		-				
ž	弱以	XZV	- 5	2	0	1	×	0	0	のけぞり	屈	_							
	中区	XZV	9	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	屈	8	_	16					
	強化	XZV	15.14		1	4(MV 6)	×	×	×	転倒	屈	5	7	_	26				
	弱的	XZV	6	. 2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3	16	_	自地ま				
垂	中色	XZV	12	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	4	12		地まて	(5)		_	
垂直ジャンプ	39 P	X Z V	17	8	1	4(MV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	5	8	(着地	_				
ヤン	38 K)	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3	16	()	曹地ま	で)			
ブ	中於	X Z V	12	4	1	3(224)	×	×	×	のけぞり	立、空	7	6	(着地	まで)				
	強化	XZV	10+7	8×2	1	4×2(116×2)	×	×	×	のけぞり	立、空	8	4	14 (着地	まで)			
	56°P	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3	16	(着地ま	(で)			
斜	中包	XZV	12	4	1	3 (224)	×	×	×	のけぞり	立、空	5	12	()	地ま	で)			
めジ	強臣	XZV	17	8	1	4(22 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	7	8	(着)	也まて	!)			
斜めジャンプ	弱火	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5	1	6	着地	まで)			
Í	中区	XZV	11	4	1	3 (👿4)	×	×	×	のけぞり	立、空	5	12	(%	地ま	হ)			
	強化	XZV	8+7	5+3	1	1×2(203×2)	×	×	×	のけぞり	立、空	6	4	3 6	(着:	地まで)		
DA	TA·特	珠技																	
5 +	中®	XZV	9+5	6+4	- 1	3+1 (224+1)	×	X*1	X *1	のけぞり	立、組、3	空 6	5 4	4		4	5		空中11
» +	348	XZV	15	8	1	4(MM 6)	×	X *1	X #1	吹ダウン	立、空			36			15	7 2	ф0-41
-	ンプサ+中心	XZV	11	4	1	3(🖾 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	4	16	6 (着地	まで)	空中○→知	地まで	
_	·	ZV	- 1	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、屈	1	1	2	4	7			
		EROカウ	ンター																
_	ロカウンター	Z	4	0	0	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、	È	23	3	8	14)→23 (#0→2	20
_	ロカウンター			0	0	0	×	×		きりもみ		_	23		6	12	無難O→: 相手硬曲	23	
					_	_	-										10.2 mg/m	0.40	
		ISM	沙里伯	E EBUM		ケーシ畑			が関合	۱)	方向指	È			9	イムチ	+		
O/A	TA·控	-	-X-FIII	237		2* E	ットボー	7%			.52/6/				Ú				
***			20	0		1	0		24ドット		0	5		5					
_	常投げ	XZV					0				0				threb(*)	-婚地末	70		
四至	中投げ	XZV	20	0 (着)		1			ト、縦70~		でキャ				240	- 用型本			

^{※1……}攻撃動作の終わりぎわ(着地したあと)にかぎり、必殺技かスーパーコンポでキャンセル可能

XZV

古梨園

K連打

蹴りを高速で連発。 画面端 の空中にいる相手には、連続 ヒットしない。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲー	ジ増加量	1 . 1 . 100.000		
	火手吧	Caolii	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向	
弱	1発につき4	1発につき1	1 (MV3)	1発につき3 (図図1発につき4)	のけぞり		
中	1発につき4	1発につき1	3(🛛 🗸 4)	1発につき3 (図図1発につき4)	のけぞり	立、屈	
強	1発につき4	1発につき1	3 (XV 4)	1発につき3 (図図1発につき4)	のけそり	_	

0/60秒	20	40	60	80
弱 5 4 4	4444		によりループ	
(h) 7 222	22222 10)		
強 <u>9 III</u>	1122 14	連打によりルー		



必殺	技

中で変更可能。

XZV

天昇幽

↓タメ↑+ K (図はリバーサル綺麗定)

両足を振りまわしながら、 宙に舞う。最初に出現する攻撃判定のみ、空中ガード不能。

中は最大で2ヒット、強は 最大で3ヒットする(その回数分当たったら、残りの攻撃 判定は空振りする)。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲー	ジ増加量	1 0 00	ガード方向	
	次手間	こコラ胆	標本	ヒットボーナス	ヒット効果		
55	8,5,3	2.1.1	4(XV 7)	1,1,1(\$\mathbb{\pi}3,3,3)	吹ダウン	+ -	
中	8+5+2×2	2+1×3	6 (XV 9)	1×4(XV3×4)	吹ダウン	立、屈(途中から)	
強	8+5+2×3	2+1×4	6 (XX 9)	1×5(XV3×5)	吹ダウン	一(立、屈、空)	

0/60秒	20	40	60	80
弱 434	(全身)	39		空中5→60
(#) 324	4848	4	.37	堂中4→66
強 214 4	8 4 8	484	20	空中3→58



1.攻撃判定出現

必殺技 Z V

The

気功拳

前方へ気弾を放つ。弾発射 後のスキがとても大きい。 動く中く後の変化

弾の飛ぶ速度が上がるのに 対して、弾の射程距離は短く なる(弱の場合は約3分の2画面分 強の場合は約3分の2画面分 飛んだところで消える)。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲー	ジョ曽カロ屋	1	
\rightarrow	大學相	ころう順	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
56	10~1	4	1 (🛂3)	3(14)	のけぞり	
中	10~1	4	3(▼4)	3(V4)	のけぞり	立、屈、空
強	10~1	4	3(174)	3(M4)	OH-Z h	_

0/6	0秒	20	40	60	80
弱-	17	•	53		
(9-9)				彈消滅(60分	の92秒) - ・
m _	17	•	54		
T) -			彈消滅(60	分の70秒)_	
_	17		CC		



必殺技

ZV

旋門藏

→ >1+×++®

逆立ちしたあと小さく跳ね てカカトを振り下ろす。出ぎ わに全身無敵の時間帯がある。 ほか、カカトを振り下ろす少 し前までは、食らい判定が地 面付近にしか出現しない。

| 《中くどの変化

前方への移動距離が増加。

	攻撃値	ピヨリ値		ジ境加量	4 . 4 . 41 . 50		
_	久手!!!!	ヒコラ胆		基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガート方向
弱	13	2		3(₩4)	3(🛂4)	のけぞり	
中	13	2		4(V 6)	3(V4)	のけぞり	立
強	13	2		4(V7)	3(🛂4)	のけぞり	
0/60¥	20	40	60	80			

上弾消滅(60分の48秒)

弱)	34	1	28	至中0→10, 28→36
(00)	5,1 27 (手充以外) (全身)			
A	35	1	29	⊈40→10, 29→37

(全身) 29 堂中3-10. 28-37 (全身)

(全身) 36 30 940-10, 30-38





1 攻撃判定出現

双発到

← タメ→ + P

前方へ踏みこみつつ両手を 突き出す。攻撃値が高いわり に、攻撃判定の出現が早い。 ガードされた場合、相手が60 分の10秒ほど先に行動可能。 朝く中く独の変化

攻撃の射程距離が伸びるぶ ん、技の動作は遅くなる。

- 1	76-100 CB:	12-1100	ゲー	ジ増加量	ヒット効果	ガード方向	
	攻撃値	ピヨリ値	基本	ヒットボーナス	こットが米		
弱	16	4	4	4	吹ダウン		
中	17	4	6	4	吹ダウン	立、屈	
340	18	4	7	4	吹ダウン		

0/60秒	20	40	60	80
6 4	26			
⊕ <u>7.4</u>	27			



			XI.			
--	--	--	-----	--	--	--

ıΝ.	谿	ź	₹
~	7.0	4	2

X

スピニングパードキック ←タメ→+K

その場で逆立ちしたあと、 両定を広げて横回転しながら 飛んでいく。飛んでいるとき (=回転中の攻撃) はしゃが みガード不能だが、しゃがん でいるときの食らい判定が低 い相手には当たらない。

写真3枚目のボーズの攻撃 がヒットするとつぎの攻撃判 定が、回転中の攻撃がヒット すると以降2回分の攻撃判定 が、相手に当たらない(かな らず空振りする)。そのため、 ヒット数は意外に少ないが、 ガードされた場合だとそうし た現象は起こらず、攻撃判定 の出現回数分、相手の体力を ケズることが可能。

耐く中く強の変化 回転数が増え、そのぶん遠 くまで飛んでいく。

- 1	ar make	1 1 - 1 1 lete		ゲーミ	ゲージ増加量		ヒット効果	ガード方向	
	攻撃値	ピヨリ値		基本	ヒットボー	ーナス	ヒット刈来	/]-	וונליו
弱	4+8×4	2×5		4	4×	5	吹ダウン	. ti I	屈,空
中	4+8×6	2×7		6	4×	7	吹ダウン	/途中	から)
399	4+8×12	2×13		7	4×1	3	吹ダウン	— (<u>1</u>	
0/60	20 05	40	60	80	100	120	140	160	180

(GE	18	5	9	2313	32 5	4	23	2

-	44.1		(于元以外)。(王何)			
6	18	- 5	11 3 5 3 3 3 3 3 3 2	8 4	23	空中23→87



子全身無敵終了

1 攻擊判定出現



1 攻擊判定再出現

必殺技

X エアスピニングバードキック

空中で←タメ→+医

逆立ちして両定を開き、横 回転しながら飛んでいく。動 作中は、浮力がかかってジャ ンプ軌道が変化。地上で無タ メを行ない、ジャンプ後に →+®で、出すこともできる。

題<申<強の変化 強のみ、回転数が多い。

			グー	・ジ増加里	ヒット効果	ガード方向
	攻撃値	ピヨリ値	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	カートカロ
33	8×2	2×2	4	4×2	吹ダウン	
中	8×2	2×2	6	4×2	吹ダウン	立、空
3±6	8×4	2×4	7	4×4	吹ダウン	

0/60秒		so			40	60	80
(FR)	23	3	9	2	(着地まで)	10*	空中□→無地まで

空中□→薦地まで





スーパーコンボ

干型期

←タメ→←→+®

突進しながら前蹴りをくり 出したのち、4ヒットする百 裂脚を放つ。突進する距離は かなり長く、地上の相手に前 蹴りがヒットすれば、ほぼ確 実に最後まで連続ヒットする。 LVの上昇にともなう変化

前蹴りをくり出す回数が増 加 (LV1は1回、LV2は2回、 LV3は3回)。高いLVほど政 撃後のスキも小さく、LV3な らば、ガードされてもお互い が同時に行動可能となる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ	ブ増加量	14	1. Vol. sice	
	大手 尼	しつり値	基本	ヒットボーナス		/ト効果	ガード方向
LV1	9×5	0	0	0	のけぞり>	〈4+吹ダウン	
LV2	11×4+10×2	0	0	0	のけぞり〉	〈5+吹ダウン	立、屈
LVЗ	13×7	0	0	0	のけぞり>	(6+吹ダウン	-
0/	(60秒 20	40 60	80	100	120	140	160









①画面暗転

①攻擊判定出現

スーパーコンボ

野山天島唯

ピタメッピラ+R

回転数を大幅に増やした天 昇脚。攻撃の届く範囲が天昇 脚より少し広い程度なので、 相手に当てにくいものの、そ のかわりに攻撃値は高い。前 作までは「攻撃判定の出現回 数-2=最大ヒット数|だっ たが、本作では攻撃回数分、 連続ヒットするようになった。 LVの一昇にともなう変化 攻撃判定が少しだけ左右に 広がるほか、攻撃の最大ヒッ ト数も増える。

	攻撃値	EB!	/値 一	グー:	ノ増加置 ヒットボーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向
LV1	7×7	0		0	0	吹	ダウン	
LV2	11×8	0		0	0	吹	ヺウン	立,屈
LVЗ	13×3+12×6	0		0	0	吹台	ダウン	
0/	60® 20	40	6D	80	100	120	140	160
-	4 5 222 4 2 4 2 4 2	4242	20		Mrd 10 .70			

【V】 10 (全身)

空中10→83

空中10→91









1.画面暗転

① (LV3の当たり判定)

スーパーコンボ

策功掌

14→14→+P

両手に集約した気を前方へ 放出する。この気は、あらゆ る飛び道具をかき消すことが 可能。攻撃判定は出現直後こ そ小さいが、時間経過に比例 して前方へ広がっていく。画 面暗転後の相手を強制停止さ せる時間は、かなり短い。

LVの上昇にともなう変化 ヒット数が増えるのに比例 して攻撃が出ている時間も長 くなり、それだけ遠くまで攻 撃が届くようになる。

	攻擊值	ピヨリ	唐 一	ゲーミ	ン増加量 ヒットポーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向
LV1	8×5	0		0	0	のけぞり×	4+吹ダウン	
LV2	10×3+9×4	0		0	0	のけぞり×	6+吹ダウン	立、屈
LVЗ	10×5+9×5	0		0	0	のけぞり×	9+吹ダウン	
0/	60秒 20	40	60	80	100	120	140	160









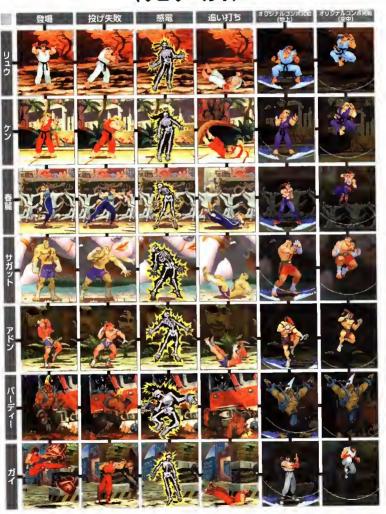
中面面暗転

→ 攻撃判定出現



ポーズ集の部屋①

(リュウ〜ガイ)







SAGAT

PROFILE

ムエタイ界に君臨する隻眼の帝王。先の闘い でリュウに敗北、胸に昇龍拳の傷を刻まれる。 屈辱を晴らすべく、世俗の眼から離れて修行に 明け暮れる。

身長······226cm 体重·····109kg

3サイズ ····· 8140 · W87 · H95

血液型・・・・・・B型 出身地・・・・・タイ

特技······潜水(20分以上)

好きなもの・・・強敵

嫌いなもの・・・姑息なヤツ

FIGHTING STYLE

ムエタイをマスターした彼の主軸となる攻撃 は、ヒザを利用した打撃。ヒジを使った攻撃が 少なめであるのは、長いリーチを活かすためと 思われる。蹴りのフォームが独特でそちらに目 を奪われがちだが、拳圧をともなうパンチもか 力な武器。幼いころから積んできたきびしい修 練によって、片目であるパンテを克服している。

FASHION STYLE

ムエタイの服装に準じてトランクスをはく 公式の試合で着用するグローブをつけないかわ りに、バンデージで手首と足首を保護している をいるい頭部が格制に対するストイックな 姿勢を表わしており、黒い眼帯が帝王としての 域圧感をかもし出す、制に受けた昇龍拳の一撃 は、彼の内面にも大きな傷跡を残した。



ナチャパ寝釈迦像【THAILAND】

月夜のあぜ道をすっ飛ばすボロボロ の小型トラック。

アクセルを目いっぱい踏みながら、 タイ・スポーツ紙の記者ルンパオは、 はやる鼓動をおさえていた。

車は国境近くのナチャパ量地に向かっている。10数年つづいた内乱がおさまり、つい最近武装が解除された地域である。

タイの国民的英雄、サガット失踪の ユュースが国中を駆けめぐったのがほ ぼ1年前。 ムエタイ界はしばらく混乱 していたが、高弟アドンが実質上つぎ の帝王の座についた。アドンの強さも また神懸かりで、誰も彼からダウンす う奪えない。新しいカリスマを前にし た国民たちはもうサガットの存在を忘 れてしまったかのようにもとの熱狂を 取りもどした。

だがルンパオはちがった。サガット の持つ、あの別格の存在感。あれこそ 買に神と呼ぶにふさわしい。サガット の間近にいたいからこそ、16歳まで 習いつづけたムエタイをすっぱりあき らめ、スポーツ記者への道を進んだの だ。

独自の情報網を駆使し、サガットの 行方を追いつづけた。

苦労のかいあって、ついに目撃情報 をつかんだ。電話連絡が入ったのが数 時間前。サガットに会う。会って確か めるのだ。逃げているのではないこと を。神は決して敗北しないはずなのだ。 白々と夜が明けはじめた。世界が色

やがて巨大な寝釈迦像が見えてきた。車を止め、沼地のなかへと進む。 全長 100メートルはあろうかという戸大な像だ。戦禍のなかにあっても

を取りもどしてゆく。

この像だけはダメージを受けずに残っ ていたらしい。 あたりは異常な気配に満ちていた。

仏像の上に人影を認め、あわてて裏手 に身をひそめる。 白眼に眼帯。朝日を背に立つ巨体。

日眼に眼帝。朝日を育にエフピ体 サガットに相違ない。

「……どうあっても我が組織にくみせぬというのだな」

突然の声。サガットではない。どこ から聞こえてくるのだ?

帝王がその謎の声に答える。 「言ったはずだ。俺は誰の助けも借り ん」

寝釈迦の頭上に異様なモノを見つ け、ルンパオは息を呑む。軍服の男。 マントをはおり、腕を組み、宙に… …深いていた。

何者だ? いや……何が起こってい るんだ?

「……フ、まあいい。もうすぐちょっとした余興がある。悪いがお前の友人をしばらく預からせてもらうぞ」

スッと気配が消え、軍服男の姿も消 えた。消えたのだ。言葉もなく虚空を 見上げるルンパオのうしろを、サガッ トが歩き去る。

「!……あ、あの、て、帝王……いま のは……?」

振り向かず、ただ闘気だけを立ち昇 らせながら、朝日を背にサガットがつ ぶやく。

「誰にも邪魔はさせん……」

その神々しくも刺すような気に満ち た背中を見つめながら、ルンパオは直 感した。帝王はやはり神であると。も はや人を相手に戦う世界にはいないの だと。



82 28 CHARACTERS

基本技



特殊技

□ フェイクキック 「立ち中®+中®」

P通常投げ

タイガーキャリー [⇔or⇒+@@]



立ち中の十中のは、 立ち中心の動作を途 中でやめて蹴り足を 引くフェイント技。 立ち中区の動作開始 から60分の8秒以内 に中®を入力するご とで使用できる。

⑥通常投げ

タイガーレイジ 【←or→+®®】



ZEROカウンタ-

【ガード時に⇒要素+】 同じ強さの②⑥





P空中投げ

エアタイガーキャリー 【ジャンプ←要素or→要素+PP】





		ISM	攻撃値	ピヨリ値・	ゲー	ージ増加量 ヒットボーナス	2017	キャンセル 必頼技	sc	ヒット効果	ガード方向		タイム	チャート	
DA1	TA • 🚟	技		-10											
近	弱P	XZV	7	2	0	1	×		()	のけぞり	立、屈	5 6	13		and the same and t
22	中产	XZV	12	4	1	3(🗓🗸4)	×	O .	0	のけぞり	立、屈	6 3	25		
近距離立ち(以レバ	強P	XZV	17,16	8	1	4 (XV6)	×	O,×	O'X	のけぞり	立、屈	7 5	26		
W	弱庆	XZV	3+2	1×2	0	1×2	×	()+×	0+×	のけぞり	立、屈	5 4 3	20		
K	фκ	XZV	12	4	1	3(🖾 📆 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10 3	26		
=	強K	XZV	9+8	4×2	1	1×2(883×2)	×	∩+×	∩+×	のけぞり	立、屈	6 32	29		
	弱户	XZV	7	2	0	1	×	0	0	のけぞり	立、屈	5 6	13		_
意理職立ち(ロレバー中立でき)	中日	XZV	11	4	1	3(🛛 📆 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 4	17		
#50	3 <u>4</u> P	XZV	17	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10 6	28		
K	弱化	XZV	3+2	1×2	0	1×2	×	0+×	0+×	のけぞり	立、屈	5 4 3	20		
中	中形	XZV	12	4	1	3(224)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10 3	26		
Or .	強化	XZV	9+8	4×2	1	1×2(003×2)	×	0+×	0+×	のけぞり	立、屈	6 32	29		
	弱戶	XZV	6	2	0	1	×	0	0	のけぞり	立、屈	64	7		
	中户	XZV	11	4	ı	3(️ 4)	×	0	0	のけぞり	立、屈	5 4	13		
ř.	強戸	XZV	16	8	1	6 (M 9)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 5	15		
しゃがみ	弱K	XZV	5	2	0	1	×	0	0	のけぞり	屈	447			
d)	ФK	XZV	11	4	1	3(🔯 🖽 4)	×	× (≅♥ ⊃)	x (🔼 🔾)	のけぞり	屈	7 4	21		
	強的	XZV	16	8	1	4 (🗓 🗸 6)	×	×	×	転倒	屈	9 5	26		
_	9 835 P	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10	(着地まで)		
垂	фP	XZV	12	16	1	3(📆4)	×	×	×	のけぞり	立、空	4 8	(着地まで)		
垂直ジャ	300	XZV	18	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、空	10	6 (着地まで)		
P	弱火	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立.空	6 10	(着地まで)		
ンプ	中区	XZV	11	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 8	(着地まで)		
	34 K	XZV	17	8	1	4 (206)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 6	(着地まで)		
_	强户	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10	(着地まで)		
23	中产	XZV	12	16	1	3(🔯🖽4)	×	×	×	のけぞり	立、空	4 8	(着地まで)		
斜めジャ	強臣	XZV	18	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、空	10	6 (着地まで)		
P	弱的	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	6 10	(着地まで)		
シブ	中心	XZV	11	4	1	3(🗰 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 8	3 (着地まで)		
	強的	XZV	17	8	1	4 (🗓 🖽 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 6	(着地まで)		
DA	TA·特	殊技													
	中心+中8				0		×	×	×			11-7-1	21		
D/A	TA · Z	EROカウ	ンター							n-4					
	ロカウンター		4	0	С	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、空	2	2 8	29	無数0→22 相手硬值0→19
_	0カウンター		4	0	С	0	×	×		きりもみ	立、屈、至	16	25	47	無限D→16 空中27→77 相手硬重0→13
-				_											

	ISM	攻擊傷	ドヨリ領	ガージ!	を ヒットボーナス	投げ間合い	方向指定	È		タイムチャート
DATA・投	げ技									-
包通常投げ	XZV	20	0	1 (🖾🛂3)	0	32ドット	D	5	20	
⊗通常投げ	XZV	8+4× (0~9)+4*2	0	1 (🖽🛂3)	0	32ドット	0	51	20	
@空中投げ	XZV	20	0	1 (🗓 🗓 3)	0	横24ドット、縦82~90ドット	×	11(着	地の60分秒後まで)	空中ロー推地まで

^{*1……}追加入力の受付時間。2回目の中Kの入力が早いほど短くなる(最低1、最大7) *2……ヒット数が多いほど、最後の1ヒットの攻撃値が低くなる

XZV

タイガーショット

↓•+0

両手をそろえて突き出し、 前方へ気のクェーブを飛ばま。 ウェーブの飛ぶ高度が高いた め、しゃがんでいる相手には 当たらない。 発射後少り経過 すると、ウェーブの攻撃値は 急速に下かっていき、すぐに 最低値=攻撃値しとなる(+ P.273)。 それ以降は、攻撃 値1の状態で飛んでいく。 最低ないるがないであった。

ウェーブの攻撃値が少し上 がり、飛ぶ速度も速くなる。

	攻撃値	ビヨリ値			/增加屋		14 1 75 70		-
-	-X-F-E	C35/E		基本	ヒットボ	ーナス	ヒット効果	カート	ド方向
55	9~1	4		3(274)	3(🔟	14)	のけぞり		_
中	中 10~1 4			3(XV 4)	3(🔯	14)	のけぞり	立原	星、空
強	35 11~1 4		3	3 (MM 4)	3(XV4)		のけぞり	-	
0/60	秒 20	40	60	80	100	120	140	160	180
(E)	15	43							

(h) 15 4 44



必殺技 XZV

グランドタイガーショット

1 4 → + K

低い姿勢でウェーブを飛ばす。タイガーショットと同じく、発射後少し経過した時点から攻撃値か急速に低下。攻撃値が1になったあとは、ヒット時に与えるダメージも、ガードされたときにアズる量も、均一(1ポイント)になる。

ウェーブの飛ぶ速度が高速 化。攻撃値も上昇するため、 そのぶん、攻撃値が1まで下 がる時間が遅くなる。

	攻撃値	ピヨリ値		ゲーミ	/増加量		1. 1 04 70		
\rightarrow	久手厄	トコシル		基本	ヒットボー	ーナス	ヒット効果	カー	ド方向
弱	9~1	4	3	(X []4)	3(🔯	14)	のけぞり		
中	10~1	4	3	(27 4)	3(🔯	14)	のけぞり	立,	屈、空
強	11~1	4	3	(NU 4)	3(🔯	14)	のけぞり		
0/60	9 20	40	60	80	100	120	140	160	18

SE 15 ♦ 44

中 15 · 45

15 • 46



必殺技

□□ タイガーブロウ

→ **1** \ + 中

深く腰を落とした姿勢から コブシを突き上げ、由へ跳ね る。写真1枚目のボーズのとき のみ、空中ガード不能。

■ X : (3√10) 利け 高く誘わるようになり、ヒ ット数も増える(卵中強でそ 4 タ無敵の状態が終わるのは、 頭のみ写真2 校目のボーズに なったとき。中や強だと、写 真1 枚目のボーズの時点で全 身無敵ではなくなってしまう。

	攻撃値	ピヨリ値			ン増加雇		ヒット効果	42	L rougher policy
				基本	ヒットボー	ーナス	ヒット効果	/)-	ド方向
55	18,15,12	0		1(17)	0		吹タウン		
中	4×5	0	4(🛂7)		0		吹ダウン	立、屈 (途中から)	
強	4×7	0	4	1(17)	0		吹ダウン	一 (立.	冠、空/
0/60	秒 20	40	60	80	100	120	140	160	180
弱 - 7	13	33	空中13→4	42					
(4-3) 8	(全身)								

	_						100	120	140	100
弱	_7	13		33	空中13→4	42				
93	8 -	(全身)								_
1		4 4 22		44	<u> </u>	‡13→53				
		(全身)								
強	44	4 3 3 3	33	4	7	空中13→6	33			
		/Δn\								



†全身無敵終了(中、強) †空中ガート可能

ALVABOUT

必殺技

X

タイガーアッパーカット

-> 1 % + P

図サガットの場合、 → ♣ ♠ ↑ ト でこの技が出る。 写真 1 秋目のボーズののか、空中ガード不能。 技の動作はタイガーブロウと同じに見えるが、 実際には細か・部分で異なる。 1 ヒット目の攻撃判定が横に広い点や、最大ヒット数が弱・中強で同じである点なども、タイガーブロウとのちがい。

解<中<前の変化 1ヒット目の攻撃値が上が り、高く跳ねるようになる。

	14-90-00	12-116		ゲージ	/増加型		ヒット効果	-44	ド方向
	攻擊値	ピヨリ値		基本	ヒットボー	ナス	ピット刈未	//-	1/7 14
33	10+9	0		7	0		吹ダウン	**	.屈
ф	11+9	0		7	0		吹ダウン	/途中	から) 屈,空)
強	12+9	0		7	0		吹ダウン	(11.	田(元)
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180

6 4 11 30 空中6→40

6 4 16 36 空中6--51

(全身) 6 4 19 43 空中6→61



必殺技

XZV

タイガークラッシュ

→ 1 5 + K (Bは15→ 2+ K)

前方へ向かってすばやく跳びとげ掘りをくり出す。前作までとは異なり、攻撃が1と リートしかせす。どこでヒット しても相手がダウンするようになった。開時に前方へ移動できるため、移動技としての意味合いが強い。

跳んでいく距離が伸びるが、 技の動作時間はほとんど変わらない(強で出した場合に、 60分の1秒長くなるのみ)。

	76×80 CE	1271188		ゲージ	71的加加		ヒット効果	+-	ド方向
	攻擊値	ピヨリ値		基本	ヒットボー	ナス	レット効果	//-	1,7316
33	11,7,3	0	4	(XV 6)	0		吹ダウン		
ф	11,7,3	0	4	(XV 6)	0		吹ダウン	立、	屈、空
強	11,7,3	0	4	(XV 6)	0		吹ダウン		
0/60	M 20	40	60	80	100	120	140	160	18

10 5 23 至中8→24

⊕ 10 5 23 空中8→24

O 11 5 22 20±9→25

12 12









1 攻撃判定出現

・ 攻撃値が3に低下

スーパーコンボ 区 タイガージェノサイド トゥート)+ Ř

タイガークラッシュ→タイ ガーブロウと、連続でくり出 す。攻撃の射程距離はかなり 長いが、遠くの相手にヒット させた場合、途中からガード される可能性あり。

LVの 1 IEともなう変化 LV3だとタイガークラッシュのあと、タイガーブロウ (

ュのあと、タイガーブロウ (サガットはタイカーアッパー カット)を2回くり出す。な お、 サガットと サガット では動作速度が微妙に異なる。

ド方向
、屈



† 画面暗転

スーパーコンボ

タイガーキャノン

14-14-+P

巨大な気のウェーブを発射 する。ウェーブはタイガーシ ョットと同じ高さを飛んでい くため、しゃがんでいる相手 には当たらない。リュウの真 空波動拳と同じく、相手の飛 び道具を1発分かき消すごと にヒット数が1ずつ減っていき. ゼロになるとその場で消滅。

LVの上昇にともなう変化 ヒット数が増加。LV3の場 合は、最後の1ヒットに相手 を燃焼させる効果が加わる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲー	シ増加量	Jan. 1.2	AL 00	and the state of
\rightarrow	以手但	ヒコラ胆	基本	ヒットボーナス	ヒット	初来	ガード方向
LV1	(8~1)×4	0	0	0	のけそ	*b	
LV2	(10~1)×5	0	0	0	のけそ	50	立、屈
LV3	(12~1)×6	0	0	0	のけぞり×5+	燃吹ダウン	
O/E	30秒 20	40 60	80	100	120	140	160

(VI) 4 50

(LV2) 4 5 49









1 画面暗転

スーパーコンボ

タイガーレイド

12-12-+K

回転しながら織り技を数発 放ったのち、前方へ直線的に 飛んでいく跳び蹴りでフィニ ッシュ。ガードされた場合、 相手が60分の8秒前後、先 に行動可能となる。

LVの上昇にともなう変化 攻撃動作は足払い→ミドル キック→ハイキック→跳び蹴 りとなっているが、LV1の場 合はハイキックを出さずに跳 び蹴りへ移行。LV3だと、食 らった相手を最後に燃やす。

	P.	文擊値		ピヨリ	値 -	ダー	ジ増加置 ビットボーナス	L »	ト効果	ガード方向
LV1	16+12	2+8+2	×З	0		0	0	のけぞり〉	く5+吹ダウン	
LV2	20+16	+14+6	6×4	0		0	0	のけそり〉	〈6+吹ダウン	立、屈
LV3	15×4	1+16×	3	0		0	0	のけそり×	6+燃吹ダウン	
0	/60秒	20		40	60	80	100	120	140	160
(VI	4 5 2	10 4	16	2555	31	3	2中27→63			

10 4 空中41→78

空中41→80









.! 画面暗転

1 攻擊判定出現

1 LV2~3のみ行なう攻撃

(LV	1専用	スー	Y -	3	ンボ
-	7				

Z		
77 × 100 E	1 7 4	ì

アングリーチャージ o/60秒 **↓≥→**+スタート

胸の傷が光る。この動作自 体に攻撃能力はないが、つき に出すタイガーブロウの攻撃 力を上げる効果を持つ。また、 そのときのタイガーブロウは. 弱で出した場合にかぎり動作 速度が変化。くわしくは右の 表とタイムチャートを参照。

なお、アングリーチャージ を複数回連続で使用しても、 効果が累積することはない。 スーパーコンボゲージをムダ に消費するだけだ。

-ジ増加盟 ビヨリ値 攻撃値 ヒット効果 ガード方向 0 20 40 60 80 100 120 140 160 180

アングリーチャージ効果中の タイガーブロウの攻撃値

55	20, 20, 14	_
中	5×5	_
強	5×7	

アングリーチャージ効果中の 弱・タイガーブロウのタイムチャート

0/60秒	20	40	60	80
4	16	33	空中13→42	
5 -	(全身)			_



1画面暗転



ポーズ集の部屋②

(ソドム~ダルシム)







ADON

PROFILE

以前はサガットに師事していたが、リュウに 敗れ失踪した師に失望。ムエタイの威信を取り もどすため「新たな神」を名乗り闘う 未知な るカ「殺意の波動」に関心あり。

身長 · · · · · · · 182cm 体重 · · · · · · · 73kg

3サイズ ·····8112 · W80 · H85

血液型・・・・・B型 出身地・・・・・タイ

特技・・・・・・ワイクー(ムエタイの踊り)

好きなもの・・・ムエタイ

嫌いなもの・・・サガット、口先だけのヤツ

FIGHTING STYLE

軽快なフットワークを利用したキレのある連係が持ちはで、ヒジやヒサによる攻撃を得急とする。師であったサカットとくらべた場合、体格は小さめだが、スピードと手数では上をいく前に出る積極的な攻撃姿勢は、タイのルンピニー・スタジアム (陸軍が管理する大スタジアム)でも高く評価されている

FASHION STYLE

ムエタイの強さを絶対的に信奉していることが、その服装からも見て取れる。頭につけた髪飾り(モンコン)はムエタイ独特のものであり、サガットと同じ配色のトランクスに刻まれているのは、勝利への執念を示すVの文字。鋭くとかった赤毛の頭髪は、みずからを失望させたサガットへの怒りを表わしているかのようだ



クメール遺跡【THAILAND】

クメール遺跡の隅にあるムエタイの 練習場の鏡の前で、アドンはひとり、 昔のことを思い出していた。

貧しい家庭に生まれたアドンにとって、町のはずれにあるその遺跡は、選ばれたムエタイの戦士だけが鳴うことのできる聖地であり、羨望のマトであった。5歳になったばかりのアドンは父親に手を引かれ、はじめて遺跡を訪れた。そこは帝王ヌアカンの御前試合のため豪華に飾りつけられ、すでに人だかりができていた。

つぎつぎと帝王に挑み、敗れる男た ち。父親の肩の上で見た敗者の無残な る。

人々は目をおおったが、アドンは男 たちへの哀れみの感情はなく、むしろ 帝王の見せる動きの美しさに目を奪わ れていた。帝王の戦いを見るためにも っと強いヤツを呼んでこいとさえ思っ たものだ。

ヌアカンがヒザを折る日がきたのは それから数年後のことだった。

帝王を倒したのはアドンとほんの数 歳しかちがわない、戦士というには幼 すぎるサガットという少年だった。

それは赤満月の夜だった。クメール の三身像は月光を受け妖しさを増し、 かぎられた者のみが立ち会いを許され るという血調の場に異様な空気をただ よわせていた。父のあとをつけるよう についてきたアドンは石垣のスキ間から試合をのそいた。

機多もの死嗣の血を吸った石鬢の上 に、ふたりの男が対峙した。ひとりは 帝王ヌアカン。儀式用の正装で、長い 髪をうしろでまとめあげていた。もう ひとりはサガット。余計なものは何も まとわず、ただギラギラとたぎる眼光 を帝王に向けていた。

側近が帝王の正装を脱がせる。いよ いよ血闘のはじまりだ。金龍の刺繍を 肩口につけた男が、合図の腕を振り下 ろす。ふたりの戦士は全身に緊張をま とい、お互いのスキをうかがった。

常人には垣間見ることのできない世界。そこにいた強者たちですら、帝王 とサガットの動きを正確に追うことは むずかしかった。

いや……もうひとり、ふたりの動き を追うことができる者がいた。アドン だ。

極限の高揚感のなかで、アドンは五 感がみるみる研ぎすまされてゆくのを 感じていた。

息もつかせぬ攻防のすえ、最後に石 畳の上に立っていたのは、サガットだ った。 左手の拳の骨を折られながら も、傷ついた帝王のわき腹を殴りつづ け、とうとう帝王はその座をサガット にあけ渡すこととなった。

その鮮烈な出会いがアドンの人生を

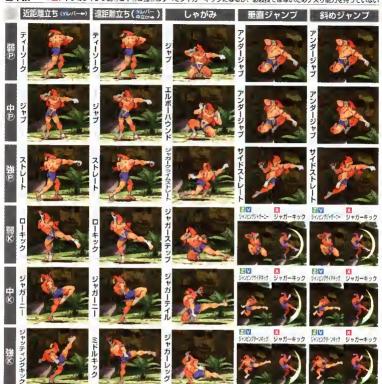
変えた。さらに数年後、アドンはサガットの道場の門戸をたたく。いつか追いつき、拳を合わせる日がくると信じて。

……そして、現在。師であるサガットはある旅の格闘家に敗れ、姿をくらませている。アドンは鏡の前で拳を突き出し言った。

「師……いやサガットよ。お前におれが本当のムエタイの神であることを思い知らせてやる」



基本技 ※☑アドンのジャンブ弱Κ&中K&強Kはすべてジャガーキックになるが、必殺技ではないためケズリ能力を持っていない



特殊技

ジャガークランチ



P通常投げ

ジャガーキャリー 【←or→+®®】



ZEROカウンタ-

【ガード時に⇒要素+】 同じ強さの戸底】



K通常投げ

ジャガースラム [+or→+(k)(k)]



P空中投げ

ジャガースタブ 【ジャンプ←要素or→要素+P/P】





K空中投げ

■アドンのZEROカウンターは、高速

ジャガースルー [ジャンプ+要素gr→要素+XK]



		15M	攻撃値	ピヨリ像	ゲ	ージ増加量 ヒットボーナス	obsT	キャンセル 必報ほ	SC	ヒット効果	ガード方向				タイ	ムチャ			
)AT	A - 12	_			84	ESPA-7X	(E)1	EMER	30										
	36 P	XZV	6	2	0	1		2	,	のけぞり	立、屈	34	7						
近距離立ち(☑レバー◆)遠距離立ち(☑レバー中立♂き)	фР	XZV	14	4	1	3(XV4)	×	7	0	のけぞり	立、屈	6	6	15					
<u>-</u>	3⊈P	XZV	17	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7 :	3	24					
ว พิ	弱K	XZV	6	2	0	1	×)	0	のけぞり	立、屈	44	7	_					_
<u>ال</u> -	фк	XZV	12	4	1	3(224)	×	1		のけぞり	立、屈	7	4	13					_
<u>î</u> -	39 K	XZV	13	8	1	6(MM 9)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8	3	22					_
	弱 P	XZV	6	2	0	1	-		7.1	のけぞり	立、屈	34	7	_					_
	фP	XZV	14	4	1	3(274)	×	1.9		のけぞり	立、屈	_	6	15					_
立		XZV	17	8	<u> </u>	4(276)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7		24					_
Q.	強圧	XZV	6	5	0	1	×			のけぞり	立、屈	44				_			_
17	th K	XZV	12	4	1	3(🛛 🗸 4)	×			のけぞり	立、屈			13					_
퍙.					_	4+1(206+1)		×	×	のけぞり	立、屈	5 5	_	_	4				_
=	強化	XZV	8×2	6+2	0	4TI(MMOTI)	×			のけぞり	立、屈	34							_
	55 P	XZV	5	2	_						正、压	_	_	14					
ı.	фP	XZV	13	4	1	3(🛛 🖽 4)	×			のけぞり	立、庭	9	4		25				_
しゃがみ	強P	XZV	15	8	1	4(276)	×	×	×_	のけぞり			7		20				
み	弱K	XZV	5	2	0	3(274)	×		0	のけぞり	屈	34							_
	фΚ	XZV	13	4	_1	3(274)	×	×	×	のけぞり	屈	_	-	11					
_	強K	XZV	15	8	1	4(XV 6)	×	×	×	転倒	屈	7	6		30				_
	弱P	XZV	8	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空			6					_
	фP	XZV	13	4	1	3(204)	×	×	×	のけぞり	立、空		_	8					
燕	強P	XZV	17	8	1	4(XV6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8	_	6					
※直	弱人	ZV	8	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 1	_	10					
垂直ジャンプ	弱K	X	9,5	4.3	0	3	×	×	×	のけぞり			19	_	(着地	まで)	7 空中	ロー顔地末で	
7	фκ	ZV	13	4	1	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6	8	10					
	фκ	X	10.6	4.3	1	3	×	×	×	のけぞり	立、屈、玄	2	24		5 (1	着地まで	ž) 7	空中○一角地	まで
	<u>36</u> K	ZV	17	8	1	4(16)	×	×	×	のけぞり	立、空	1:	2 6	3 1	0				
	強K	X	11.7	4.3	-1	3	×	×	×	のけぞり	立、屈、玄	Ē	25		9	(着地	まで)	9 geo-	・推地ま
	₹6 P	XZV	8	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4	10	6				_	
	фР	XZV	13	4	-1	3(🛛 🗸 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6	8	8					
	強P	XZV	17	8	-1	4(276)	×	×	×	のけぞり	立、空	10	6	6					
斜めジャ	弱火	ZV	8	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3	10	8					
ジャ	55 K	X	9.5	4,3	3 0	3	×	×	×	のけぞり	立、屈、2	2	19	4	(着地	まで)	7 2	PD→無地まで	
ž	ψκ	ZV	13	4	1	3(14)	×	×	×	のけぞり	立、空	6	8	12					
7	фκ	X	10,6	4.3	3 1	3	×	×	×	のけぞり	立、屈、3	2	24		5 (着地ま	で) 7	空中0 ・離り	b#℃
	強K	2 V	17	8	1	4(16)	×	×	×	のけぞり	立、空	1	14	4 1	0				
	₩ K	X	11.7		3 1		×	×	×	のけぞり	立、屈、	2	25	5	9	(着地	まで)	9 240	景地書
DA	TA·特																		
	ф.(Р)	XZV	8+6	2×3	2 1	1×2	×	×	×	のけぞり	立		5	8	32	3	18		
_	, ,	EROカウ																	
	ロカウンター		4	0	C	0 0	×	×	×	きりもみ	立、屈、	空 :	30 /		18	34		60 -30 至中 巨硬性0 -27	30 -
_	ロカウンター				-		×	×		のけぞり			20	2	121212	5 無船の		手硬直□→17	
261	011777		173	_	_									-					_
		ISM	Tet Bill I	E KAN	6-	グーシ機	EN.	- 10	け間合	T.Y	方向指	ir			9.	イムチャ	r-h		
D.	TALE	-	·汉朝	530	4	84 E	ットボーナス	100			73143HI							-	
_	NTA・招		90			(MM2)	0		28ドット		Ē)	5		20					
_	常投げ	XZV		0	_	(XX3)	_				0	5		20			_	_	
_	常投げ	XZV		0		(XV3)	0		28ドッ						TribC -	景地まで			
_	と中投げ	X Z V		0	_	(XV3)	0_		-	~64FyF		11 (1	1秒後	まで)	340-	MARKET .			_
W.Z	空中投げ	XZV	20	0		1 (🔣🛂3)	0	横32ドッ	ト、聚48	-64ドット		11 6	门粉纸	まで	35山O-	施地まで			

ZV

ジャガーキック

-10+R

宙に跳んでカカトを振り下 ろす。この技は、ヒット時の (相手の) のけぞり時間より も、ガードされた場合のガー ド硬直時間のほうが長いため、 相対的に、ガードされたほう が攻撃後のスキは小さい。 到く中く後の変化

跳ぶ高さが上昇するのに対 して、跳んでいく距離は短く なる。つまり、弱だと低空を 遠くまで跳んでいくが、強だ とほぼ真上へ高く跳ねる。

	攻擊值	ピヨリ	ā	ゲージ増加量			1- 1 04 00		a contractor
	久手但	C = 51	E	基本	ヒットボー	ーナス	ヒット効果	カー	ド方向
弱	9.8	4,8	6	S(V 9)	1,3(💟	3.4)	のけぞり		
中	11.10	4.8	6	6(19) 1.3(13.4) のけぞり		のけぞり	立、	屈、空	
強	13,12	4,8	6	6(19)	1,1(💟	3′3)	のけぞり		
0/60%	20	40	60	80	100	120	140	160	180
(22)_	25 4	17 空	中10→30						

空中10→36 空中10→42



攻撃判定出現

必殺技

XZV

ライジングジャガー

→ 1 % + K

前方へ跳ねつつ、左右のヒ ザを連続して突き上げる。弱 中強のいずれも、攻撃が最大 で2ヒットし、1ヒット目の 攻撃判定(写真1枚目のボー ズ) は空中ガード不能となっ ている。上昇しきったあとは、 真下へ降下していく。

弱く中く強の変化

1ヒット目の攻撃値が高くな るほか、跳ぶ高さも上昇。弱 で出した場合にかぎり、出き わに全身無敵の時間帯がある。

	攻撃値		ビヨリ値			ゲー	ジ増加重	Leave I. 296.000		1 tradecade	
	久手吧				基本		ヒットポーナス		ヒット効果	ガード方向	
55	11+6 4+2				4(XV7) 1+1(XV3+3)			吹ダウン	+ -		
中	12+6		4+	-2	4(XV7) 1+1(1+1(🛭	1+1(∑♥3+3) 吹ダウン		立、屈 (途中から)	
強	13+6		4+	-2	4(2)	1 7)	1+1(🛛	V3+3)	吹ダウン	(立,	屈,空/
0/60#	20		40	60		80	100	120	140	160	180

弱 (全身)	20	±₩238
(全身)		
4529	32	空中4→43

(1)								











1 攻擊判定出現

必殺技

XZV ジャガートゥース

+ >1/++K

すばやく後方へ跳んでいき、 画面端に張りついたあと、蹴 りをかまえて斜め下へ突っこ む。この技もジャガーキック と同じく、ガードされた場合 のほうが相手の硬直時間が長 く、攻撃をガードさせた高さ が低ければ、相手よりも早く 行動可能になる。

題<中<強の変化 ピヨリ値が増加し、攻撃時 の降下角度が浅くなる (遠く まで攻撃が届く)。

	攻撃値	ピヨリ値	CHI.		ジ増加量		ヒット効果	-	a takenda
	スチル	C 1 7 Jilli		基本	ヒットボ-	ーナス	ピット効果	7.	一ド方向
55	14	0		1	3(🔣	14)	のけぞり		
中	14	10		1	3(🛛	14)	のけぞり		立、空
強	14	11		1	3(🛚	4)	のけぞり		
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	18

「記 <mark> 可変 (着地まで) 15 空中B→着地まで</mark>	0/6	0秒	20	40		60	80	100	120	140	_
	弱~	可変	(着地	まで)	15	空中B→非	地まで				

空中8→蓄地まで







スーパーコンボ

ジャガーバリードアサルト

1 4 → 1 4 + P RのみProck を追加入力す ると動作が変化

前進しながらヒジ打ちを連 発後、跳び上がってヒジ打ち とヒザ蹴りを同時にくり出す。 LVの JUEともなう変化

前進距離が伸びるほか、 LV2~3はヒジ打ちを出す回 数が増える。また、LV3のみ 「4回目のヒジ打ちの動作途中 から、5回目のヒジ打ちの動 作を終えるまでのあいだ」に PかKを追加入力すると、以 下の動作へ変化。そのさい、 遅めに追加入力を行なえば、 ヒジ打ちを5回出してから動 作を変化させられる。

Pを追加入力した場合は、 高速のパンチ連打をくり出す (サウザンドジャガー)。追加 入力後にPを連打することで、 ヒット数が増加。連打が高速 であるほどヒット数は多くな るが、くり出したパンチがす べてヒットすることはなく、 かならず何ヒット分かは空振 りしてしまう。

K を追加入力した場合は、 跳びヒザ蹴りを3連発(アサシ ンジャガー)。こちらは、動作 変化後にK連打を行なっても、 ヒット数は変わらない。

	攻撃値	ビヨリ値	ダー	・シ増加盟 ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
LV1	11×2+10×2	0	0	0	のけぞり×2+吹ダウン×2	
LV2	10×6	0	0	0	のけぞり×4+吹ダウン×2	
LV3	12×6	0	0	0	のけぞり×4+吹ダウン×2	立、屈
LV3 (原線的)	12×(4~5)+4×(11~20)	0	0	0	のけぞり×4+吹ダウン×(8~20)	
	12×(4~5)+16×3	0	0	0	のけぞり×4+吹ダウン×3	

0/60秒	2	0.0		4	10		6	0		80		100	120	140	160
55	10	4	9	4	11	6	8			36		空中48	3-91	_	
10-	(下当	半身》													
LV2 5 5	12	4	9	4	9	4	9	4	11	6	8	36	3	空中76→119	
(LAS) = 51 (全身).														
(LV3) 5 5	12	4	9	4	9	4	9	4	11	6	8	31	В	空中76→119	
LV3) 26				ill	加入	力受付		_		4					
	((60)	10)5	81	60 1) (0/6	197	P追加	瓜入力	- 3		31%	4		

Ki追加入力 33232 10





1:攻撃判定出現



P連打によりヒット数可変



空中59-104

773 P







スーパーコンボ

ジャガーリボルバー 1 4 → 1 4 → + K

ジャガーキックを2~3連 発する。最初に大きく前方へ 跳ねていくため、お互いの間 合いが近い場合は、相手を跳 び越えてしまう可能性が高い。 攻撃判定が出現するまでが遅 いかわりにフォロースルーは 短く、攻撃をガードされても、 こちらのほうがはるかに早く 行動可能となる。

TVのでまたともなう主化 LV3のみ、ジャガーキック の動作を3回連続で行なう。

-		攻撃値	ŀ	ピヨリ	値	ゲージ増加		۲.	ット効果	ガード方向
LV1		16×3	_	0	Him	<u>基本</u> ヒッ	トポーナス		×2+吹ダウン	
LV2	20×	2+19×2		0		0	0	のけそり	×3+吹ダウン	立、屈
LV3	18×	2+16×4		0		0	0	のけぞり	×5+吹ダウン	
0/	/60秒	50	40		60	80	100	120	140	160
(V)	5 20 (3	29	3 3	16	15	空中10→38.	46→61			_
(LV2)	5 27	(全身)	33	15	15	空中10→38.	4661		-	
0110	5	29	3 3	14	1 18	15	空中10-	+38, 46-+6	1.65→80	





1 攻擊判定出現





BIRDIE

PROFILE

酒場の用心棒で元ショープロレスラー。現在 はシャドルーの構成員。いつか組織を牛耳ろう とたくらんでいる

身長……216cm

体重・・・・・・111kg 3サイズ・・・・・B156・W102・H106

血液型・・・・・・○型

出身地・・・・・イギリス

特技・・・・・・大食い、犯罪行為

好きなもの・・・ビール、ビーフジャーキー、 金もうけの話

嫌いなもの・・・子ども、警察

FIGHTING STYLE

極太のチェーンを振りまわす荒っぽいケンカファイトが中心。ありあまるパワーをうまく使いこなせていないため、動きにはムタやスキが目立つ。フロレスのリングで悪役をつとめた経歴を持つが、現在の闘いふりにレスラーの面影はない。生来の石頭には自信を持っており、頭突きによる攻撃をが抜せとしている

FASHION STYLE

ストリートファイトをはじめた理由は、自分の存在を広く世にアビールするため その当時から身につけているハデな服装を、シャドルーの構成員となった今でも、決して変えようとはしない。ときおりボケットから取り出すナイフ型のクシば、お気に入りの髪形を丹念にセットするためのものだ。



トレインセメタリー【ENGLAND】

「兵隊が要るンだ。もうけ話にのらね ぇか?」

まるで世間話のような気安さで、朽ちた残骸にうずもれるように座りこむ ゴロツキたちに話しかける声があった。 「あ!?!

にらみ上げる男たち。あまりに特徴 的なヘアスタイルを認め、チンピラど もはあわてて居住まいをただす。

モヒカンの大男がニヤついていた。 2年前、この廃材置き場(人は「墓場」と呼ぶ)はバーディーが仕切って

「バ……バーディーの兄貴? 1

場」と呼ぶ)はバーディーが仕切って いた。裏街道の壊し屋、ブラックハン マーなど幾多もの異名を持ち、悪党ど もから一目置かれ、恐れられた男。

最近まったく姿を見せなくなったのは、あのシャドルーに幹部として加わったためとウワサされていた。事実パーディーはシャドルーの一員となり、街から離れていたのだ。

「そこまでだ」

いきなり、大口径ハンドガンがバー ディーのこめかみに突きつけられた。 黒いコートの女。まだ幼い。

いったいどこにひそんでいたのか、 気づくとパーディーたちは10数人の 黒コート集団に取りかこまれていた。 息を呑むチンピラたち。

「……ヤッぱバレちまったか。手まわ しの早いこったなァ」 「抹殺指令だ。キサマは首を突っこみ すぎた!

引鉄の指が動くと同時にバーディー の手からチェーンがうなり、しなるム チのようにコートの女たちをふっ飛ば した。

チェーンは廃材の下に埋もれた列車 のスクラップ車体にからむ。すばやく 体勢を取りなおし銃を放つコート集 団。重い銃声が響き火花が散り、チン ビラたちは首をすくめる。

巨大な鉄塊が銃弾をさえぎる。バー ディーの怪力で引きずり上げられた列 車がコート集団の上にたたきつけられ た。あたりは硝煙と土ぼこりでいっぱ いになる。

「おい! 見てねえで加勢しろ! あのガキどもから銃を奪え!」

チェーンを振りまわしながらバーディーが叫ぶ。腰を抜かしたチンピラたちは驚きの表情を貼りつけたままあとまする。

「じょ、じょ、冗談じゃねぇ! 俺ぁ まだ、死にたくねぇ!」

バラバラと逃げ散るチンビラたち。 コート女の何人かは列車の下敷きになったようだが、まだ数人が銃をかまえ 距離を取っている。

「ケッ! やっぱあいつらじゃ兵隊にゃ ならねぇな……ひとりでガンバるか」 ふたたびチェーンが鉄骨を巻き上げ る。鉄板を即席の盾にして女たちに近 づく。

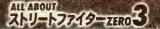
「こうまでして守りたいンだから、相 当の値打ちモンにちがいねぇ……サイ コドライブってのはよ!」



基本技







		ISM	攻撃値	ピヨリ値っ	ゲー	ージ増加量 ヒットボーナス	10.57	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向		タイムチャート
DAT	A · E	K技											
£	₹₹ P	XZV	7	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	44 12	
距 -	фΡ	XZV	14	4	1	3(24)	×			のけぞり	立、屈	6 6 19	
17	36 P	XZV	11+7	4×2	1	1×2(883×2)	×	×	×	\$957-01 5 5	立、屈	14 42	27
0	弱 K	X Z V	6	2	0	1	×			のけぞり	立。屈	5 4 15	
近距離立ち(ロレバ	фк	XZV	13	4	1	3(224)	×	×	×	のけぞり	立、屈、空	9 5 16	
<u>+</u>	36 K	XZV	17	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 4 18	
	弱P	XZV	7	2	0	1	×	-		のけぞり	立、屈	44 12	· -
還距離立ち(図レバー中立けき)	фP	XZV	14	4	1	3(224)	×			のけぞり	立、屈	6 6 19	
파 ち	強P	XZV	10+6		1	1×2(EW3×2)	×	×	×	のけぞり	立。屈	12 34	25
V -	35 K	XZV	6	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	5 4 15	
1 -	фк	XZV	13	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり			
퓬	強K	X Z V	17	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 4 18	
-	弱 P	XZV	6	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	4 4 10	
	ф P	XZV	13	4	1	3(204)	×			のけぞり	立、庭	6 4 15	
U.		XZV	10+7		1	1×2(883×2)		+×(<u>M</u> +)	-	のけぞり	立、屈	6 lii 3	n
しゃがみ	強P	XZV	6	2	0	1 1 2 (1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	×	TA(B T)		のけぞり	屈	4 4 13	
ä,	弱K				1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	9 2 22	
	фĸ	XZV	12	4	_				×		E	10 6	23
_	3編 K	XZV	16	8	1	4 (MM 6)	×	×		転倒		3 10 11	co
	55 P	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 8 13	
垂直	中P	XZV	13	4	1	3(224)	×	×	×	のけぞり	立、空	12 6 7	
垂直ジャンプ	強P	XZV	17	8	1	4 (M 6)	×	×		のけぞり	立、空		
2	弱 K	XZV	6	5	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空		
7	中K	XZV	13	4	1	3(🛛 🖽 4)	×	×	×	のけぞり	立、空		
	強K	XZV	17	8	1	4(20 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 6 15	
	36 P	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5 10 11	
紹	中P	XZV	13	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 8 13	
斜めジャンプ	強P	XZV	17	8	1	4(⊠□ 6)	×	×	×	のけぞり	立。空	12 6 7	
ヤン	弱K	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5 8 11	
プ	фκ	XZV	13	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 8 13	
_	強K	XZV	17	8	1	4(₩₩6)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 6 15	
DA	TA・特	殊技		=		-	=				_		
→ +	強以	X Z V	18+1	78×2	-1	4×2(006×2)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 2 6 4	20
	ブル要素+強や	XZV	15	8	2	4(₩6)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 16	(着地の60分 の1秒後まで) 空中0→産地まで
道を	立ち強いがれたときも要素	X	10	8	0	6	×	×	×	叩ダウン	立、空	14 6	11 党中0-30
V15-	中立+スタート	Z V	1	0	0	0	×	×	×	のけぞり	立、屈、3	28	8 17
DA	TA · Z	ERDカウ	ンター										
ZER	Oカウンター	- 2	4	0	0	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、雪	ž 24	8 17 無数0-24 相手硬面0→21
ZER	0カウンター	V	4	0	0	0	×	×		きりもみ	立、屈、3	25	6 12 報酬0・25
		ISM	攻擊個	E Kayii	-	ターシ畑:	の個 ットボーブ	2 投口	が問合い	١	方向指加	E	タイムチャート
DA	TA·投	げ抜											
Pil	常投げ	XZV	4×(1~1 +16	⁽⁾ O	1	(⊠ ₩3)	0	8	ドット			51 20	
Chin	- MARINE	M C M		-	-	(M)(M)			5 IF I			F1 20	

DATA・投げ接

適常設け 区 図 4(1-10) 0 1(区図3) 0 8ドット 5 20

*適常設け 区 図 20 0 1(区図3) 0 32ドット 5 20

*適常設け 区 図 20 0 1(区図3) 0 32ドット 5 20

*空中設け 区 図 20 0 1(区図3) 0 株32ドット版の~48ドット × 31(<u>MB0600</u>分 全中0-服命まで

^{※1……}ヒット数が多いほど、最後の1ヒットの攻撃値が低くなる

XZV

ブルヘッド

←タメ→+(P)

ケムリを噴出しながら空准 し、限界距離まで進むか、突 進途中で相手に接近したら、 頭突きをくり出す。ガードさ れた場合のスキは大きい。

郵<中<強の変化 突進の限界距離が伸び、よ り遠くまで突進可能となる。

	IV整值	ピヨリ値	グーシ	/ 增加羅	1 1 94 00	AC Expense
_	火车胆	にコツ順	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
55	14	8	6 (XV 9)	3(XV4)	吹ダウン	
中	15	8	6 (XV9)	3(XV 4)	吹ダウン	立、屈
3%	16	8	6(XV9)	3(XV 4)	吹ダウン	

0/60秒	20	40	60	80
弱 8 4		40		
A 12~2	25* 4		43	

16~44% 4 小交通中に相手との影響が挙折した場合は、交響の終り級関に関係なく、悪金に対策制定か代表する



) 攻撃判定出現

	攻撃値	ピヨリ値	ゲー	ジ増加量	ヒット効果	ガード方向	
	以多胆	にコラ順	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	カートカゆ	
1段階 (タメ時間60分の32~60分の120秒)	14	3	1	3(XV 4)	吹ダウン		
2段階 (タメ時間60分の121 ~60分の240秒)	14+4	3×2	1	1×2	のけぞり+吹ダウン		
3段階 (タメ制備60分の241 ~60分の480秒)	14+6×2	3×3	1	1×3	のけぞり×2+吹ダウン	立、屈	
4段階 (タメ時間60分の481 ~60分の960秒)	14+8×3	3×4	1	1×4	のけぞり×3+吹ダウン		
FINAL (タメ時間60分の 961秒以上)	18+10×4	3×5	1	1×5	のけぞり×4+吹ダウン		

0/60秒	20 40	60	80	100	120	140	160
1段階 3 20 (25~56※	5	26	・・突進中に相手との影道か	接近した場合は 突	差の残り時間に関係なく	、直後に攻撃可定が出現する
②段階) 41 19 (25~56※	\$2	25	突進中に総手との影道が	帯近した場合は 女	第の残り時間に関係なく	、直接に攻撃可定か出場する
3段階) 5 18 (25~56※ (全身)	322	23	- 突進中に相手との影響か	物近した場合は 女	後の残り時間に関係なく	、直後に攻撃可定か出席する
4段階 -6,17(29~60※	2022	23	4.交適中に利手との	距離が提近した場合は	、突在の残り時間に関係す	はく、藤田に攻撃物定か出現する
FINAL THE	29~60*	2222	2 23	十京選中に相手との	距離が指近した場合は	、突進の残り範疇に関係的	なく、直接にな事可定が出版する





1 全身無敵終了

1 上半身無敵終了

1 攻擊判定出現

	[攻撃値	ピヨリ値	ゲーミ	ジ増加量	And Chill Co.	17 10-6-6
-	以掌他	ころう個	基本	ヒットボーナス	投げ間合い	ガード方向	
	弱	14+10	0	3(XV 4)	15 (XV 22)	48ドット	
	中	15+12	0	3(XV 4)	15 (XV22)	44ドット	
	強	16+14	0	3(XV4)	15(XV22)	40 Ky h	

22	14+10	0	3(XV4)	15 (XV22)	48ドット	
中	15+12	0	3(XV 4)	15 (XV22)	44ドット	
強	16+14	0	3(XV 4)	15 (XV22)	40ドット	

0/60秒	20	40	60	80
弱 6 1	33			
⊕ <u>6 !</u>	41			
T -				

- 1		
	O. C.	

必殺技 XZV

ブルホーン Pをふたつ以上 (または Kをふた つ以上) 押しつづけたあと離す

※押しているボタンの組み合わせ で突進距離を、ボタンを押しつづ けた時間(タメ時間)で段階を決定 反転したあとに突進し、限

界距離まで進むか、相手に接 近したら、頭突きをくり出す。 反転するまでは全身無敵で、 反転中から突進をはじめる直 前までは上半身無敵。

* つの見み合わせでの変化 押しているボタンの組み合 わせで、突進の限界距離を決 定。具体的に、短いほうから 順にならべると、「弱+中」く 「弱+強」<「中+強」< 「弱+中+強」となっている。 なお、PとKでちがいはない。 タメ時間での変化

タメていた時間が長いほど、 高い段階の攻撃を出せる。

段階の上昇にともなう変化 攻撃のヒット数が増加。ま た、頭突きを出すまでが遅く なるかわりに、攻撃後のスキ

必殺技 XZV

は小さくなる。

マーダラーチェーン

レバー1回転+P

つかまえた相手をチェーン で拘束し、地面に2度たたき つける。投げたあとも、お互 いの左右位置は変わらない。

弱く中く強の変化 投げ間合いがせばまり、投 げ失敗時のスキも大きくなる かわりに、攻撃値が上がる。

XZV

バンディットチェーン

レバー1回転+K

とらえた相手をチェーンに 引っかけ、地面にたたきつけ たあと後方へ放り投げる。マ ーダラーチェーンとは逆に、 投げたあとはお互いの左右位 置が入れ替わる。

一個<中<強の変化

投げ間合いがせばまり、攻 撃後のスキも大きくなるかわ りに、相手を地面にたたきつ ける回数が増え(弱は1回、 中は2回、強は3回)、そのぶ ん与えるダメージ置も増加。

ſ	7A-80//S	ピヨリ値		ゲージ	ノ増加量		投げ間合い	+1.	一ド方向
	攻擊値	ヒコリ他		基本	ヒットボー	-ナス	投り間口い	/3	1-23 [4]
弱	8+12	0	3	(XV 4)	10 (🔯	116)	48ドット		
中	6×2+11	0	3	(XV 4)	10 (🛛	116)	44ドット		
強	6×3+11	0	3	(XV 4)	10 (🖾	116)	40ドット		
0/60)秒 20	40	60	80	100	120	140	160	180

41

強 6





スーパーコンボ

ザ・バーディー ←タメ→←→+P

突進しながら頭突きを連発 する、ブルヘッドの強化版。

LVの上来にともなう変化 LVIはブルヘッドの動作を 3連発するのみで、LV2では それにブルホーンの動作が追 加。LV3の動作はLV1と同 じだが、3ヒット目の頭突き によって相手が気絶したら、 ボーズをキメたあと、さらに 頭突きを2発たたきこむ。ガ ードされた場合は、LV2のみ

相手が先に行動可能となる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ	増加型 ヒットボーナス	E:	ット効果	ガード方向
LV1	16+14×2	0	0	0	のけぞり	×2+吹ダウン	
LV2	20×2+18×2	0	0	0	のけぞり	×3+吹ダウン	立、屈
LVЗ	20×3+12+20	0×2+96+0×2	0	0	のけぞり	×4+吹ダウン	_
0.	/60秒 20	40 60	80	100	120	140	160
LV1	4 5~26 1 6	(以降、相手・状況により	0可変) 13	e1	突進中に相手との)距離が接近した時点で	攻撃判定が出現する
(NS	9:-(全身) 4 5~26※1 6	(以降、相手・状況により	(可変)	23 *1	突進中に相手との)距離が接近した時点で	攻撃判定が出現する

○1 突進中に相手との距離が接近した時点で攻撃利定が出現する ○2 5衆目の攻撃利定派道体の便直は21













1 面面暗転

1 攻擊判定出現

f LV3で相手が気絶時

スーパーコンボ	
Z	
ブルリベンジャー	ブ

!>→!>+PorK

前方へ跳んでいき、着地時 につかみ動作を行なう。相手 をつかむことに成功したら、 チェーンで拘束したあと数回 地面にたたきつける。跳んで いく距離は、Pで入力した場 合は約4分の1画面(92ドッ ト)、Kで入力した場合は約3 分の2画面(242ドット)。

いの上昇にともなう変化 相手をたたきつける回数が 増加。なお、PとKのちがい は跳んでいく距離のみだ。

攻擊値	ビヨリ値			投げ	間合い	ガード方向
16×2	0	0	0	(着地点か	5)42ドット	
16×3	0	0	0	(着地点か	ら) 42ドット	
16×4	0	0	0	(着地点か	5)42ドット	
秒 20	40 60	80	100	120	140	160
24 1	34	空中5→28				
24	34	空中5→28				
24	34	空中5→28				
	16×2 16×3 16×4 秒 20 24 27(2季) 24	16×2 0 16×3 0 16×4 0 19 20 40 60 24 34 27 (28) 24 34	次学値 ヒヨリ値 株本 16×2 0 0 16×3 0 0 16×4 0 0 19 20 40 60 80 24 34 945-28 37 (保約) 34 945-28	16×2 0 0 0 0 16×3 0 0 0 0 16×4 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	双撃値 ヒョリ値 株 L syt-sit-72 投げ 16×2 O O O (着地点か 16×3 O O O (着地点か 16×4 O O O (着地点か 16×4 O O O (着地点か 120 24 34 女中5・28 24 34 女中5・28 24 34 女中5・28 24 34 女中5・28	次学値









1 画面暗転





GUY

POPULE

武神流第39代正統後継者 その昔、メトロ シティでコーティーやハガー市長とともに対マッドギア戦の助っ人として活躍した 先代の師 ゼクウの意をくみ、「独自の武神流」の研鑽に 余念がない。

身長 · · · · · · · 179cm

体重・・・・・・72kg 3サイズ・・・・・B10B・W77・HB2

血液型・・・・・・ロ型

出身地・・・・・アメリカ 特技・・・・・・早駆け (100m: 10秒02)、

盆栽

好きなもの・・・鮭茶漬け、スニーカー

嫌いなもの・・・横文字

FIGHTING STYLE

細い体つきから想像できるとおり、すはやい 身のこなしが身上。軽めのパンチで相手をケン セイしておき、スキを見て連撃をたたきこむ。 高い運動能力が機敏な行動を可能にしており、 空中ての動きには忍者らしさかたたよう 持 気のなかでもとくに重要な位置づけにあるもの には、技名の頭に「武神」の名が冠されている

FASHION STYLE

ゆったりとしながらもムタのない装束と、上 着の内側に着こんだ鎖かたひらが、忍者らしさ を演出する 本来は間に生きるべき忍びか明赤 色の服をまとっているのは、開かれた世界て自 身を練騎しようという心意気の表われか。装束 とのなれたプランドもののスニーカーは、 彼が現代の忍びであることを実際させる



22番街高架下【U.S.A.】

平和な街。それが1年前に取りも どした称号ではなかったのか。

街は色をなくしていた。まるで全体 がもやのなかに沈んでいるかのようだ。 ともあれガイは、市庁舎へ歩を進め た。旧友であり、ともに戦った仲間で もあるハガー市長に会うためだ。

受付で来意を告げ、応接室に通されるガイ。ほどなく市長が姿を見せた。 「おお、変わりないようだな。よくき てくれた!

「かさねがさね、不義理あいすまぬでござる。 貴殿もご健勝の様子で何より」「ハハハ、そのマジメなところも変わ

らんな。カタイあいさつはやめよう」 しばらくの世間話のあと、ガイは本 頭を切り出す。

「……その「人の世を乱す者」とは?」「せっしゃにもくわしいことは皆目わからないのでござる。我が師ぜクウの言によれば、せっしゃは遠くない未来、そやつとまみえるであろう、と」「人の世を乱す……か。ガイよ、この街にきて、何かを感じないか?」

「1年前とはちがうでござるな。犯罪 組織であるマッドギアは幹部クラスが よそへ移り、事実上の壊滅と聞きおよ んでいるが……まだ犯罪の匂いが消え ておらぬように思える」

「そう……なのだ。今回ばかりは私の 手におえる相手ではない……!

ハガーはここ半年のあいだに街に忍 び寄ってきた不気味な組織について語 った。すでに議会はその組織の手中に あるという。ハカーの任期はあと2年。 「私にできることといえば、独断で麻 薬取り引きの現場を強制捜査させるこ とぐらいだ。下っ端をいくらつかまえ てもムダなのはわかっているんだが・・」 「ハガー殿。コーディー殿はいかがい たした?」

その質問に、市長はやや目を曇らせ て答えた。

「現在、傷害容疑で拘留中だ」

「拘留……」

「麻薬取り引き捜査の際に現場にいたんだ。もちろん組織とは無関係だが4 人ほど乱闘で病院送りにしている。刑 事罰はまぬがれない」

「なにゆえコーディー殿はそんなマネ を」

「我々も1年前は同じことをしていた ではないか」

[!....]

「結局、平和とは何か。守るべき者は 誰なのか。答えは見つからん。むろん 私は私のやりかたで戦う。コーディー とて同じはずだ。ただ……心配だ。あ いつは今、娘と離れてしまった。今ま での生きかたを変えるハメになって… …いや逆に、変えられなかったと言う べきか」

「……あのジムはまだ誰かが?」 「ん? ああ……今は閉鎖しているが、 残っているよ」

ハガーに別れを告げ市庁舎を辞し、

ガイは22番街へと向かった。そこに は1年前、ハガーらと寝食をともにし たスポーツジムがある。

高架にたどり着くころには日も落ち、あたりに濃密な夜の気配か忍び寄ってきた。うず汚れた都会の空気。安っぽくギラつくネオン管が夜空から星を奪う。はじめてこの街を訪れた夜のことを思い出そうとしたとき、怪しい気配を背後に感じ、ガイは片目を閉じて立ちつくす。

「……何者かは知らぬが、勝負とあらばお受けいたす。……いざ!!」



82 28 CHARACTERS

基本技



特殊技



[→+中P]





図ガイで武神財 拳を「弱門、中P・強 (P) ↓ 要素+強く」と 入力すると、最後に 相手を投げる一投げ に失敗した場合は つうに入力したとき と同じ蹴りを出す

ZEROカウンター

□ ガード時に→要素+

☑ 【ガード時に→要素+ 同じ強さのP/K】 P通常投げ 背負い投げ 【←or→+®®】 (○通常投げつかみ投げ(←or→+®®)

武神流背負い投げ |ド連常投げ中に→1++19*|

と同じ蹴りを出す

P.空中投げ

イズナ落とし

[ジャンプ+要素で要素++





		ISM	攻撃値	ピヨリ値・	グー	ージ増加環 ヒットボーナス	3817	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向				9	イムチャー	-	
AT	「A・基本	_				-213-77		4-4338	100									. 5.
Ĩ	₹6 P	XZV	4	2	0	1			-	のけぞり	立、屈	33	7					_
工臣根とうとしてし	фР	XZV	10	4	1	3(🔯 🖽 4)	×			のけぞり	立、屈	5	4	16				
Ī	強P	XZV	13	8	1	4(22 6)	×			のけぞり	立、屈	7	3	2	5			
, 1	弱ĸ	XZV	4	2	0	1	-		٦.	のけぞり	立、屈	6	4 1	Q		_		
, - (фк	XZV	11	4	1	3(₩4)	×			のけぞり	立、屈	7	5	17	7			
-	36 K	XZV	15	8	1	4(22 6)	×	×	×	のけそり	立、屈	1:	2 4		20			
	€6 P	XZV	4	2	0	1				のけぞり	立、屈	33						
1	фP	XZV	8	4	1	3(₩₩4)	×			のけそり	立、屈	6		14				
TO THE PARTY	36 P	XZV	17	8	1	4(M6)	×	×	×	のけぞり	立、屈		4	16				
-	36 K	XZV	4	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	5 3		19				
	фк	XZV	11	4	1	3(🛛 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10		10	23			
-	強化	XZV	17	8	1	4(XV6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10	_	-	23			-
_	25 P	XZV	4	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	33		-	. 1			
-		XZV		4	1	3(₩₩4)	×			のけぞり	立、屈	6	_	14				
, -	фР		10	8	1	4(MM 6)	×	×	×		立、屈	9	-	2	0			
-	強P	XZV	4	2	-	1		×	×	のけぞり		44			3			-
۴.,	弱 K	XZV	-		0		×			のけぞり	歷	_						
-	фκ	XZV	6+4	2×5	1	1×2	×	×	×	のけぞり一転間	温		6 6		17			
_	強K	XZV	15,8	4,2	1	1 (🛛 🖽 3)	×	×	×	転倒、のけぞり	屈	7		19		18		
	弱中	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空		10	7				
*	фР	XZV	12	4	1	3(🔯4)	×	×	×	のけぞり	立、空	4		7				
***************************************	強P	XZV	17	8	1	4(MM 6)	×	×	×	のけそり	立、空	7	6	11				
,	鋼K	XZV	5	2	0	1	×	×	×	のけそり	立、空	_	-	3				
<i>†</i>	中K	XZV	11	- 6	1	3(🔯 📆 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	7	6	7				
	強K	XZV	10+6		1	1×2(@@3×2)	×	×	×	のけぞり	立、空	8	_	22	18			
	弱P	X Z V	5	2	Q	1	×	×	×	のけぞり	立、空		10	7				
1	ФP	XZV	-11	4	1	3(224)	×	×	×	のけぞり	立、空	4	8	7				
;	強 P	XZV	16	8	1	4(20 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8	6	11				
サーファイブ	銀K	XZV	4	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	7	8	7				
7	фк	XZV	6.10	2.4	1	3(204)	×	×	×	のけぞり	立、空	5	8	7				
	強K	XZV	16	8	1	4(⊠ ₩6)	×	×	×	のけぞり	立、空	10	4	2				
A'	TA • 特界	鞋																
	韓 b.	XZV	4	2	Q	1				のけぞり	立、屈	33	7	02				
-	фP	X Z V	8	4	1	3(₩₩4)	×			のけぞり	立屈	7	4	14	+2			
北申以前	強P	XZV	14	2	1	4(⊠⊻ 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7	8		21	+3		
日本	36 K	XZV	16	2	Q	4 (MM 6)	×	×	×	吹後転	立、屈	8	7		19			
	↓要電+強K	X	12	0	0	0		投げ間合い日	5ドット、	方向指定	×	3						
+	фē	XZV	8+4	4×2	1	1×2	×	×	×	のけぞり	立		24	1	34	23		
+	強化	XZV	9+7	6+2	1	1×2(003+1)	×	X 4	XH	のけぞり+放送	立、屈、空	9	16	1		50		党中区
٧,	74要素+中門	XZV	10	4	1	3(MV 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6		24		3 空中0一動	9終了まで	
A	TA · ZE	ROカウ:	ンター															
_	コカウンター	Z	4	0	O	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、空	E	21		8	19	無限0→21 相手硬硬0→	18
	コカウンター	V	4	O	0	0	×	×		きりもみ	立、屈、空	2	20		3	30	年版ロー	
					_										-		70.7*18	
		ISM	攻撃備	ピヨリ領		5-98 82 E	Can	+7 16	どげ開合し	1	方向指定	Ē			9	イムチャー	- 1-	
ıΑ	TA・接		-			- E	P.A.	74							Ĺ			
_	常投げ	X Z V	20	0	7	(XX 3)	0		28ドット		-	5	1	6				
, ACS	常投げ	XZV			_	(XV3)	0		28ドット		0	5		6	_			
37		A L V	+415	U	- 1	(MILIO)	Ų		-OF > P		0	3		9				
-	背負い投げ	XZV	6	0		0	Q				×	1						

^{※2……}追加入力受付はヒットストップ終了後60分の4秒間 ※3……追加入力受付はヒットストップ終了後60分の26秒間

^{※4……}攻撃動作の終わりきわ(着地した直後)にかぎり、必殺技か

スーパーコンボでキャンセル可能 ※5・・・・・ヒット数が多いほど、最後の1ヒットの攻撃値が低くなる

必殺技 XZV

前山区 1/4+P

低い姿勢で、身体を横にひ ねりながら前方へ進み、立ち 上がると同時に肩から体当た り。攻撃をガードされた場合 は、少しスキができる。

1000年代 動作が遅くなるかわりに、 移動距離が伸びる。強で出し た場合のみ、姿勢が低くなっ ているあいだは胸から下の高 さにしか食らい判定がなく、 相手の飛び道具などの下をく ぐり抜けることが可能。

	攻型	rin.	ピヨリ値		ゲージ	ジ増加層		ヒット効果	ガード方向		
	以写		ヒゴリ他		基本	ヒットボ	ーナス	ヒット刈未	/.		
35	8.	7	4		1	3 (🔯	14)	吹ダウン			
中	12	.8	4		1	3(🔯	1 4)	吹ダウン		立.屈	
強	13	.8	4		1	3(🔣	74)	吹ダウン			
0/60)秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180	
(20)	18	4	28								



必殺技

XZV

武神旋圍脚

1/++K

蹴り足を前方へ突き出した 姿勢で、横回転しながら跳ね る。出ぎわに、無敵状態とな る時間帯あり。

男<中<強の変化 弱で出した場合は、無敵部 位が全身→胸から下、と変化 していく。中の場合は、無敵 状態の時間帯が弱と似ている が、攻撃判定は下に広くなっ ている。強の場合は、全身無 敵の時間帯が存在しないかわ りに、攻撃判定が上に広い。

	攻撃値	ピヨリ値		ゲー	ジ増加量		ヒット効果	+-	ド方向
	以手吧	にコラ順		基本	ヒットボー	ーナス	ヒッド効果	73-	L/JIII
55	5×3	2×3		6 (MM 9)	3+1×2(📆	4+1×2)	吹ダウン		
中	5×3	2×3		6(XV 9)	3+1×2(X Y	4+1×2)	吹ダウン	立.1	屈、空
強	4×4	2×4		6 (XV 9)	3+1×3(0 0	4+1×3)	吹ダウン		
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180
3 7 1	26261	24	空中7	→44		◆無敵鄒位!	7 8 1	F)	
12) 7	8 3						(+2B)		

※無敵部位は "7 1 8 □(下半身) (全身) 空中7→56



の当たり判



必殺技

XZV

武神イスナ落とし

1 > + (P) + (P)

身体を丸めて前方へ跳んで いき、降下中に相手の後頭部 あたりで戸を追加入力すると、 相手をつかんで投げる(イズ ナ落とし)。 Pを追加入力し た時点で、相手が投げ間合い 内にいなかった場合や、相手 がしゃがんでいたり画面端に いた場合は、ヒジをかまえて 落下 (イズナの肘落とし)。

題<中<強の変化 跳ぶ高さが低くなる反面、 跳んでいく距離が長くなる。

	TA- 800 020	12711186	ゲー	ジ増加量		La L TRATE CHI SALAMANDA IN	# 1/+
	攻擊値	ビヨリ値	基本	ヒットル	ハナス	ヒット効果(または投げ場合い)	カートカロ
武神イズナ落とし	20	0	3(₩₩4)	4(🛚	™ 7)	模 -42~ロドット 縦 32~48ドット	
イズナの肘落とし	13	8	0	3(🛚	₩4)	のけぞり	立、空
0/60秒 20	40	60	80	100	120	140	160

空中3→51 弱 空中3→45 中

空中3→42

しの政験判定 攻型







XZV

急停止 **↓>→**+弱K+K : **↓ > →** + 強 K + K

コマンドを入力すると、前 方へ走っていく。そのあいだ にк(弱中強は問わず)を追 加入力した場合、最初のコマ ンド入力時の弱中強に応じて、 以下の動作へ変化。

●弱火で入力(急停止) その場で急停止。コマンド 入力時の弱中強を問わず、走 っているときに相手に接近し た場合も、この動作になる。 ●申Kで入力(影すくい)

腰を落として横回転したあ とスライディングをくり出す。 立ちガード不能だが、ガード された場合のスキは大きい。 ●強Kで入力(首狩り)

身体をひねったあと前方へ 跳び、しゃがみガード不能の 蹴りを放つ。出きわの動作が 遅いかわりに、ガードされて もスキは小さめ。

	攻撃値	127116	ゲー	ジ増加量	La L this page	ガード方向	
	以李胆	ピヨリ値	基本	ヒットボーナス		カートの同	
急停止			3(🗮🖽4)				
影すくい	11	8	3(₩₩4)	3(☎₩4)	華云(田)	屈	
首狩り	10+5	4×2	3(🛛 🗸 4)	3+1(274+3)	のけぞり	立、空	

0/60秒	20	40	60	
走行—3	88 (追加入力受)	16		
(\$\vec{a}\vec{a}\vec{b}\)	24			急停
(ETCL)—	20 4	29		
(820)	24 48	8 17	空中17→38	





	7	II	تهرب	
		ν	コノ小	
$\overline{}$				

武神無双連刈

->12+->124-+P

◆回はLV3専用

相手をつかまえたら、連続 攻撃をあびせたのち、最後に 「悪く思うな」とつぶやく。全 身無敵の時間が短く、相手を 強制停止させる時間帯がない うえに、つかみ判定の出現も 遅め。画面暗転を確認した相 手がレバーを↑に入力するだ けで、跳んで避けられてしま うため、確実にキメるチャン スは、相手が出したスキの大 きい技をガードするか空振り させた直後くらいか。

	攻撃値		ピヨリ値	ゲージ増加量		投げ間合い		ガード方向	
校李旭			ヒコリ胆	基本	ヒットボーナス		技り間口い		77-[-77]미
56		0	0	0		28ドット			
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180







榜 周

















宙に跳び上がって裏拳を放 ち、ヒットしたら以降の攻撃 へつなげていく。攻撃判定は かなり大きいが、ヒット時に 相手が高い位置にいた場合は、 途中で攻撃が空振りしてしま う可能性あり。

■200 月、記(王子子子) 日まで 共通となっている。 といことに異なる。LV1の場合は、 臓り上げて後方由返り 含のみ。LV2の場合は、 動り上げたあとに曹邦りの動作 で相手を観り落とす。LV3の 場合は、 臓り上げ・垂直ジャン ブ強くの動作(ただしヒット数は1)ーまわし蹴りと攻 撃をくり出し、相手を遠くへ 吹き飛ばす。LV3のみ、攻撃 動作が前作とは異なっている のがボイント。

	攻撃値		ピヨリ	直 ゲー	- ジ増加麗 ヒットボーナス	E E	ト効果	ガード方向
LV1	11×4		0	0	0	吹	ダウン	
LV2	12×5		0	0	0	吹ダウン>	(4+叩ダウン	立、屈
LV3	15+13>	5	0	0	0	吹ダウン>	く5+叩ダウン	
0/	60秒 20		40	60 80	100	120	140	160
(V)	5 5 4	34	空中	6-37				
(V2)	5 5 4	32	空中包	:→37				
(V3)	5 5 4	30	空中6-	-37				





スーパーコンボ

ty→ty+k

前方へ踏みこみながら連続 攻撃を行ない、最後に跳びま わし蹴りを放つ。

■Vの上昇伝生を正多字に 攻撃回数が増加(ただし、 LV1とLV2~3では、運鉄政 撃の内容が少し異なる)。攻 撃がガードされた場合のスキ も小さくなり、LV1をガード されると相手から0分の10秒 ほど先に行動可能となってし まうが、LV3であれば、お互 しいほぼ同時に行動可能となる。

最後の攻撃のヒット効果は 吹き飛び後転のため、相手に 空中受け身を使われることが ない (ーP.260)。LV3をヒットさせたあとは、相手が吹 き飛んでいる最中に攻撃動作 が終わるので、つづけて攻撃 を当てることが可能だ。

	攻擊値	ピヨリ値	36	ゲージ増 ホ ヒ	加麗ットボーナス	t	ニット効果	ガード方向
LV1	10×3+14	0	C)	0	のけぞり〉	2+吹ダウン+吹後転	
LV2	10×5+19	0	C	0 0		のけそ	立、屈	
LVЗ	11×6+22	0	C)	0	のけそ	り×6+吹後転	
0	/60秒 20	40 6	iO	80	100	120	140	160
(V)	9 - (全身)	25	8	25	空中53→	92		
(V2	(全身)	11 424	27	8	21	空中50	•69, 74 - 109	
(V3	4547458 20(全集)	10 6 7	424	27	_8	17 3	EФ66→85、90→12	1





ポーズ集の部屋③

(ザンギエフ~バルログ)







SODOM

DOFILE

日本かぶれの元マットギアメンバー。カイに 己のジャパニスムを真っ向から否定され質起。 さらに深くワビサビ・マインドを理解すべく暴 走している。

身長 ·····208cm

体重 ····· 108kg

3サイズ B148 · W98 · H103

血液型·····A型

出身地・・・・アメリカ

スアイテム収集

嫌いなもの・ガイ

FIGHTING STYLE

力を前面に押し出した格闘スタイルで、技に は荒っぽさがともなう。日本好きか高じてシャ パニーズ・マージャルアーツを体得したか、目 立った成果は表われていない。技をかけるとき 不言な言葉を口走るゆは、相手に精神的ダン ジを与えるのが目的定とか。日本文化を誤って 吸収したため、妙な噂し去まで身につけている。

FASHION STYLE

武神流の使い手(カイ)にも指摘されたとおり、装飾品は誤った日本観で統一されている。 胸には死と心を混ぜたような珍妙な文字が描かれ、手にはニッポンの繁酸と盲信した十手や日本別を持つ。カブトが頭部を覆っているため素飾を知ることはできないが、日本を知ろうとする姿勢は誰よりも質繁らしい(2)。



銀河よりもきらびやかな摩天楼の光 のなか、そこだけが漆黒に切り取られ

マンハッタンビル 49 F (U.S.A.)

凶々しさの象徴のような異形。明か りの灯らないハイテクビルは、まるで 突如虚空に出現した地獄への入口の ようだ。

事故は半年前に起こった。

ている。

マンハッタン・ビルは総合レジャービルとして完成を間近にひかえていた。

ある夜、現場作業員の不始末で火 災が発生。あっという間に全階に火の 手が広まり、新築ビルは数時間で巨大 な鉄クズと化してしまった。

以来、撤去費用のメドが立たす放置 されていたのだが、近辺住民からの苦 情が絶えなくなり、市の費用でようや く搬去することが決まったのである。

解体業者の現場主任オードリーが最 上階へ向かう。爆薬設置位置の調査 のためだ。

エレベーターが使えないため、非常 階段を1階ずつ上っていく。

15分かけて上り切り、廊下に出る。 スカイラウンジだったそのフロア も、すっかり焼け落ちている。スロー ブ状の廊下を進み、ラウンジの厨房を ふとのそくと、半開きの鉄製ドアの奥 からぼうっと明かりがもれていた。さ らに、断続してシュッ、シュッ・・・・・と いう風切り音のようなものも聞こえて くる。

主電源は落とされているはず……い や、そもそもここにはもう電気がきて いないはずなのに……?

悪寒が走る。

やはり事故で亡くなった浮かばれぬ 魂? いや、あれだけの事故ながら、 死者はたしかひとりも出ていなかった はずだ。それに亡霊なんてこの世にい るわけがない。

おそるおそる明かりのもれているド アに近づくオードリー。

のそきこんだ瞬間、その異様な光景 に、一瞬呼吸を忘れる。

ぼんやりとした明かりは無数のキャンドルだった。いや、あれは……乗洋 の仏教徒が使うロウソクというものか。床一面にならべられたオレンジの 炎に照らされ、数十体ものマネキンが 林立している。

その中央にマネキンではない、異常 ないでたちの男がいた。

半裸の上半身にぴっしりと描かれた 模様。東洋の漢字というものだろう。 頭にはマスク……カブトをかぶった男 が、日本刀をかまえて腰を落としてい る。

[KILL EAST EIGHT, GO MA— NNNNN!!]

奇声とともに男は日本刀をめったや たらに振りまわした。 マネキンはこま切れになり、バラバラとロウソクの海に落ちる。燃え移った炎がフロアを染める。

亡霊か、狂人か。そんなことはどうでもいい。一刻も早くこの場から逃げなければ……オードリーはもつれる足に翻弄されながら階段を転がり降りた。

その後、何度か調査員が最上階を 訪れるが、みな同様に異常な光景を目 にし逃げ帰るハメになった。

夜な夜な現れるサムライ・ゴースト。その正体は、まだかろうじて知られていない。



基本技

※ ■ソドムは日本刀を持っているが、攻撃判定が大きいといった特典はない



特殊技

テングウォーキング [吹き飛び中に←#4+k)(またはリバーサル格に←#4+k))



後転移動起き上がり 【吹き飛び中に⇒★↓+②】



リパーサル時に ◆ ₹ 4 + Nで出したテング ウォーキングにかぎり、弱中強で性能が異な る (右ページ参照)。なお,リパーサル版を 出せる時間帯は「リパーサル状象になった態 間から60分の1~60分の3秒後まで」となっ ているため、完全なリパーサル(税の)外権 動時に「REVERSAL」の文字が表示される で、この特を出すことはできない。

ZEROカウンター

□ ガード時に→要素+ 同じ強さの戸収

▼ 【ガード時に◆要素+ 同じ強さのP®】



P(K)通常投げ

ショウグンスルー [←or→+®P((k/k))] 便適常投げとド適常投げは、技の 動作こそ同じだが、性能が少し異な る。P通常投げのほうが攻撃値が高 く、ド通常投げは相手を放り投げる に逃れンプ攻撃を重ねたりすること が可能・相手が受け身などの動作を 行なわなかった場合にかぎる

P空中投げ ダイミョウスルー ジャンプ+受熱の+受素+PP





		ISM	攻撃値	ピヨリ領っ	ケー	ージ項別量 ヒットボーナス	metT	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向	タイムチャート
XAI	A - E	技										
近	弱り	XZV	7	2	0	-1	×			のけぞり	立、屈	6 6 9
近距離立ち(図レバ	фР	XZV	13	4	1	3(🗓 4)	×	0	0	のけぞり	立、屈	6 5 12
훂 -	36 P	XZV	17	8	1	4 (XV6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	15 4 13
v -	弱 K	XZV	6	2	0	1	×	0		のけぞり	立、屈	34 9
レバー	фк	XZV	12	4	1	3(₩₩4)	×	0)	のけぞり	立、屈	7 4 13
=	36 K	XZV	17	8	1	4 (XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	11 6 25
	野P	XZV	7	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	6 6 9
選距職立ち(ロレバー中立101)	фP	XZV	13	4	1	3(₩₩4)	×	× (V)		のけぞり	立、屈	8 4 13
# 5	36 P	XZV	18	8	1	4(XV6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	18 4 11
75	₹6 K	XZV	6	2	0	1	×	7.1		のけぞり	立、屈	34 9
# -	фК	XZV	12	4	1	3(️ 4)	×		U	のけぞり	立、屈	7 4 13
<u>.</u>	強化	XZV	17	8	1	4(2 06)	×	×	×	のけぞり	立、屈	11 6 25
	ន្ធិត្ត P	XZV	7	2	0	1	×	O	0	のけぞり	立、屈	44 8
-	中P	XZV	12	4	1	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	20 9 4 17 🛚 8 6 17
しゃ	強P	XZV	13.15	8	1	4 (M 6)	×	O.x		のけぞり	立、屈	7 2 32
がる	₫§ K	XZV	6	2	0	1	×		<)	のけぞり	屈	4 6 7
<i>a</i>	фк	XZV	11	4	1	3(274)	×	×		のけぞり	屈	9 6 14
-	強化	XZV	15,13	8	1	4 (XV 6)	×	×	×	転倒のけそり	屈	9 13 21
	66 P	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	8 10 12
垂	фР	XZV	12	4	1	3(🛛 🗸 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 6 11
直	₫Р	XZV	17	8	1	4 (XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 4 21
直ジャンプ	弱K	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5 10 9
7	фк	XZV	11	4	1	3(🛛 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 8 9
	強K	XZV	16	8	1	4 (XV6)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 4 11
	33 P	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	8 10 12
斜	фP	XZV	12	4	1	3(🛛 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 6 11
80	3≝ P	XZV	17	8	1	4 (XV6)	×	×	×	のけぞり	立、空	62 21
めジャンプ	55 K	XZV	5.7	2	О	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5 10 9
7	фК	XZV	11	4	1	3(🛛 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 8 9
	36 K	XZV	16	8	1	4(XV6)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 4 11
DA	TA・特						-					
	飛び中に + K	XZV	4×3	2×3	ī	1×3	×	×	×	のけぞり	屈	36 4 8 4 8 3 21 mmo-
UK	ーサル時に 十弱K	XZV	4×2	2×2	4	1×2	×	×	×	のけぞり	屈	22 4 8 4 22
1115	ーサル特に ・サード	XZV	4×3		- 12	1×3	×	×	×	のけぞり	屈	22 4 8 4 8 4 22
IJ/K	ーサル時に 1十強化	XZV			_ ć	1×4	×	×	×	のけぞり	屈	22 4 8 4 8 4 8 4 22
	飛び中に	XZV			0		×	×	×			40°1
	7	ZV		0	0	0	×	×	×	のけぞり	立	16 16 19
_		ERロカウ										
_	ロカウンター	_	4	0	C	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、玄	29 4 19 解前0→29 相手研覧0→26
_	ロカウンター			0	C		×	×		きりもみ	立、屈、玄	- Main - 20
					-	_						114 9 10, 00000 10. 1
		ISM	攻擊征	E Kani	-	ケーショ	of the		投げ間合	LI	方向指定	き タイムチャート
X/-	TA - 投	4	-20-30-10			## E	ットポーナ					
	常投げ	IJ IX X Z V	20	0		(XV 3)	0		22 Fy	,	Ū	51 20
	常投げ	XZV		0		(MM3)	0	-	221/2		0	51 20
	中投げ	XZV		0		(ZZ3)		様24 K		-92 Fy h	0	31 (無地の60分) 空中0→着地まで
63	四十段订		20	J		(200)	0	DEC-41	> 1. Olfron	OF 1.2 L		の「砂塊まで)

②空中投げ X ☑ V 20 ※1……相手をすり抜けることが可能

XZV ジゴクスクレイプ

1 \ → + (P)

XZV シラハキャッチ → 1 1 + R

前方へ踏みこみながら、手 に持つ武器を振るう。

耐く中く強の変化 弱だと右手の武器を横に振

るい、中だと左手の武器を振 り上げ、強だと右手の武器を 振り下ろす。それぞれ、攻撃 判定の出現位置が異なる。

両手をかまえ、相手の「地 上判定のしゃがみガード不能 技か、ジャンプ攻撃」を受け 止めたら、とらえて放り投げ る。ジャンプ攻撃は、春麗の ジャンプ↓+中Kなど一部の 攻撃のみ受け止め可能(ただ し、失敗する場合が多い)。

	攻撃値	ビヨリ値	ゲーシ	対勢加量	14 1 70 00	at 17-feb
	以 年 1世	こコリ旧	基本	ヒットポーナス	ヒット効果	ガード方向
弱	11	8	4(XV7)	3(XV 4)	のけぞり	
中	12	8	4(XV7)	3(XV 4)	のけぞり	立、屈
強	13,11	8,4	4 (XV7)	3(XV 4)	吹ダウン	

0/6	50秒	20	40	W 11
词.	14	4	26	
(t	14	6	27	
鱼.	14	6	29	
. (H				





弱の当たり判定

必殺技

	攻撃値	ピヨリ値	ゲーミ	地名 加量	14 1 54.00	ガード方向
		ヒコリ恒	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	
33	18	0	3(XV 4)	4(XV6)	吹ダウン	
中	19	0	3(🔯 🗸 4)	4(XX6)	吹ダウン	
強	20	0	3(XX 4)	4(XV6)	吹ダウン	

0/6	0秒	20	40	60	80
弱-	6	24便比較限定出限	34		
(th)-	7	26 使此時經過		40	
<u></u>	8	28 (更升止的物的组页)		46_	
0					



1受け止め判定出現 ※縁のワクの大きなほうは地上判定のしゃがみガード不能技に対する。小さなほうはジャンプ攻撃に対する。受け止め判別

160

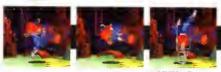
必殺技 XZV ヤグラリバース

-10+R

後方へ宙返りして、武器を 地面に突き立てる。弱中強の 区別はない。攻撃判定の出現 位置が示すとおり(写真3枚 目を参照)、相手の足払いに ヒットさせるのが目的の技。 たとえ相手に密接しても、攻 撃はまず当たらない。

攻撃値	i	ピヨリ値		ゲー	-シ増加!		Le L Yel-Did		ガード方向	
 次手 III	16			基本	Evi	ポーナス	ピット	ヒット効果 ガー		
16				1	0		のけぞり		立、屈	
0/60秒	20	40	60		80	100	120	140	160	

(日本語中語) 16 (D:



1 攻擊判定出現

XZV ブツメツバスター

レバー1回転+P

必殺技

前方へ跳ねて(移動距離は 36ドット)、着地と同時につ かみ動作を行なう。相手をつ かむことに成功したら、跳び 上がって地面にたたきつける。 弱く中く強の変化

投げ間合いがせまくなるか わりに、攻撃力が上がる。

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ	ブ増加量	A741-2/810-20-1	ar trabab
	火车吧	ヒヨリ旭	基本	ヒットボーナス	投げ間合い	ガード方向
弱	20	0	3(XV 4)	10(🔯🛂16)	(着地点から)104ドット	
中	23	0	3(XV4)	10(XV16)	(着地点から)96ドット	
強	26	0	3(XV4)	10(XV16)	(着地点から)88ドット	

0/60	秒	20	40	60	80
弱—	25		32	空中)	-24
—	25	1	32	空中1	-24
@ _	25	1	32	空中1-	-24



XZV

ダイキョウバーニング

レバー1回転+形

武器を前方にかまえて、小 さく跳ねたあと突進。ヒット したら相手をつかんだのち、 地面を引きずって燃やしてし まう。ただし、空中の相手に ヒットした場合と、突進時の 攻撃がカウンターヒットした 場合は、相手が吹き飛び、つ かむことができない(突進動 作のみで攻撃を終える)。 直<中<強の変化

突進距離と、相手をつかん だあとの攻撃値が増加。

	攻撃(直	ピヨリ値	_	グー	ジ増加量	-ナス	ヒット効果		ガード方向
55	16+4	×4	0		6 (XV 9)	3(🛛	4)	のけぞり +燃ダ	ウン	
中	16+4×	4+3	0		6 (XV 9)	3(🛛	14)	のけぞり+燃ダ	ウン	立、屈
強	16+4	×5	0		6 (XV 9)	3(🛛	14)	のけぞり+燃ダ	ウン	
0/60	7秒 2	0	40	60	80	100	150	140	16	0 180
弱-	17	.27		23	空中0→16					
—	17	3	5	2	9 空中	0→16				
<u>强</u> -	17		43		35	空中0→	16			
99									_	
13	11		6	The same					- 1	and the
				1			-			APC ?
14	100			150	27 1415	4 3 3	1	2 mg - 81		

スーパーコンボ

XZ

メイドノミヤゲ 15 → 15 → + P

前進しながら、ジゴクスク レイブの動作を3連発する。 いの・具にともなう変化

前進する距離が増加。攻撃 動作については、LV1だとジ ゴクスクレイブの動作を弱→ 弱→中の流れで行ない、LV2 だと弱→中→強の流れで行な う。LV3の場合は、LV2の行 動のあとにジャンブ攻撃が加 わる。攻撃をガードされた場 合は、LV1のみ、相手よりも 先に行動することが可能。

	Ŀ	文摯値		Ľ:	3リ値	_	ゲージ	増加量	Z	ヒッ	か果	ガード方向	
LV1			8		0		0 0		のける	e b ×			
LV2	16+10+	14+8+	12+6		0		0	0	のける	۲b×۱	5+吹ダウン	立、屈	
LV3	V3 18+12+14+8+10+4+26			0		0	0	のけぞり	×5+欧	ダウン+叩ダウン			
0	/60秒	20		40		60	80	100	12	20	140	160	
(VI	454	(全身)	8 4	16	10	16	15	23					

(LV3) 4 5 4 12 8 4 12 10 4 12











+ 画面暗転

† 攻撃判定出現

①LV2~3のみ行なう攻撃 1LV3のみ行なう攻撃

スーパーコンボ

テンチュウサツ

レバー2回転+P

前方へ小さく跳ねて、相手 をつかまえたら地面に2回た たきつける。跳ねていく動作 や、そのさいの移動距離は、 ブツメツバスターと同じだが、 跳ねているときの足元の食ら い判定がブツメツバスターよ りも小さいため、相手の足払 いを跳び越すことが可能。 「Vの「見にともなう変化」

LV3は、最後に相手を引き すり、燃やしてしまう。

Γ	攻擊値		ピヨリ値	ゲーミ	ブ増加盟 ヒットボーナス	投げ	間合い	ガード方向
LV1	18×2		0	0	0	(着地点か	5)90ドット	
LV2	18+36		0	0	0	(着地点か	ら)90ドット	
LV3	18+36+1	6	0	0	0	(着地点か	ら)90ドット	_
0/	60秒 20		40 60	80	100	120	140	160
(VI)	15 (全身)	32	空中0→14					
(LV2)	15 1	32	空中0→14					
(LV3)	4-(全身)	32	空中0~14					



1 画面暗転





NASH

PROFILE

アメリカ空軍中尉 上層部の不正に気づき独 自に調査を進めていたが、シャドルーの息のか かった上司に感づかれ、田舎の武器弾薬庫管理 際に転属させられる。

身長 · · · · · · · 186cm 体重 · · · · · · · 84kg

3サイズ ·····8123 · W81 · H87

血液型・・・・・A8型 出身地・・・・・アメリカ

特技・・・・・ハリアー整備、心理学

好きなもの・・・正義、スコッチ

嫌いなもの・・・不正

FIGHTING STYLE

軍で兵士を指導したこともあるマーシャルア ーツ (軍隊における打撃系格闘術) の使い手 全米大会で機勝した経歴を持ち、接近戦での決 め技としてプロレスの大技も取り入れている クールな外見からは想像できないほどのきびし い訓練を積んでおり、その高い脚力はサマーソ ルトキックをくり出すことを可能としている

FASHION STYLE



フランクフォート格納庫【U.S.A.】

女が取り出したのは、1枚の写真だった。 航空写真だ。ジャングルのなかに遺

等らしき影が映っている。
「我々の世界では、情報はタダではない。見返りがいるんだろう?」
「際しがいいわね。そのとおりよ」
流暢な英語だ。東洋人、中国系か。
どうみてもティーンエイジャーにしか
見えないが、ICPOのバッジにふさわ
しい鋭い目をしている。

「それにしてもなぜ私なんだ?」 「時間がないの。お互いの利が一致し、 かつ弱点を補完し合えると踏んでの判 断よ。もちろん、独断だけど」 「だろうな。あまりに大胆すぎる。こ こに入ってきた手段もな」

女はニッコリと微笑んだ。 「拍子抜けするくらいだったわ。いい 部下をお持ちね」

ゲートの部下はどうやら私が東洋美 人とつき合っていると思いこんだらし い。なかなかの演技派だ。

「……で? 何が望みだ」私は尋ねた。 この女の真意がまだつかめない。 「機動力よ。あたしの調査にまちがい がなければ……このフランクフォート 基地にはホーネットが2機、イントル ーダーが1機、アパッチが6機。すべ て実戦投入可能な状態で整備されて るはす。弾薬や燃料も確保済みでねり たいした女だ。私は思わず白元がゆ るんだ。

つまりはこのうら若き捜査官とやら も、いわゆる一般常識を少々欠いた無 鉄砲ということだ。

「あたしは独自にヤツらの麻薬ルートを洗ったわ。そしてこの場所を突き止めた。この位置は最近武装が解除された地区で、激しい戦闘があったはず。こんな大きな遺跡が無傷で残っているのは不自然だわ。……あらゆる手段を講じても発見できなかった「シャドルー」の地下基地が存在する可能性が高いのよ」

「まさか単身乗りこもうというのか」 「いえ……少なくともふたり以上ね。 あたしと、あなたと」

ガマンできずに私は吹き出した。こ んな愉快な話はない。天文学的確率と 言っていい。まさかこの作戦に、バー トナーが得られるなんて!

私は決意した。どうせ捨てる覚悟の 命だ。ツインダッグも悪くない。 「君の調査には少し穴があるな。…… こっちへ」

女をうながし、部屋を出た。倉庫の 地下へ進むせまい階段を降り、木箱で ふさいだ床の鉄扉を持ち上げた。ふた りでさらに階下へと降りる。

「これは……!」女は驚く。照明スイッチに手をかけたまま私は言った。

「英国製のハリアーだ。4機ある。この基地の前任者がプローカーから買い つけていたものだ。上司(うえ)はここに私をあてがい、こいつの後始末を 取らせて解雇するハラらしい。だから 逆手に取ってやるさ」

女は振り向き、目を輝かせて私に握 手を求めた。

「あらためて自己紹介するわ。あたし は春麗。ICPOのハミ出し者よ」 「私はナッシュ少尉。ただ、作戦終了 後に今の階級でいられるかは不明だ」

顔を見合わせてふたりは笑った。





特殊技



図 リニーバズー [→→中にR)



P通常投げ







ZEROカウンター



【ガード時に⇒要素+ 同じ強さの②≪】













		ISM	攻撃値	ピヨリ語	ゲ	ージ増加盟 ヒットボーナス	2017	キャンセ	90	ヒット効果	ガード方向			タイル	チャート	
DAT	TA · ME	技			E	Cyrin 7X	W11.		30						_	20000
近	35 P	XZV	5	2	0	1			_	のけぞり	立、屈	346			_	
近距離立ち(ビレバ	фР	XZV	13	4	1	3(🛛 🖽 4)	×			のけぞり	立、屈	5 4	16	_	-	
辛	強P	XZV	16,15	8	1	4(⊠ ₩6)	x x	((V))√	9)	のけぞり	立、屈	5 4	2	8		
ÎV.	₫₫ K	XZV	5	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	53	13			
K	фк	XZ	12	4	1	3(🛂4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 2	21	В		
+	強ĸ	XZ	17	8	1	4(🛂6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	9 3	2	0		
運	弱P	XZV	5	2	0	1				のけぞり	立、屈	34 6				
還距離立ち(▽レバー中立 5 +)	中P	X Z V	13	4	1	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 4	17			
立	強P	XZV	15	8	1	4 (MV 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 4	1	25		
₩	蜀K	XZV	5	2	0	1	×		(.)	のけぞり	立、屈	53	13			
K.	中K	XZ	12	4	1	3(🖽4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10	5 1	7		
4	中K	V	12	4	1	4	×	×		のけぞり	立、屈	6 2	2	В		
or _	強K	X Z	16	8	1	4 (🛂6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7 5	2	23		
1	強K	V	17	8	1	6	×	×		のけぞり	立、屈	9 3	2	0		
	36 P	X Z V	5	2	0	1 (🛛 🖽 3)				のけぞり	立、屈	34 6				
	中P	XZV	12	4	1	3(₩4)	×			のけぞり	立、屈	5 4	14			
しゃがみ	3/4 P	X Z V	15,14	8	1	4 (206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 2	3	31		
かみ	弱K	XZV	5	2	0	1	×			のけぞり	屈	34 !	9			
_	中κ	XZV	12	4	1	3(224)	×	×	×	のけぞり	屈	6 4	20			
	強K	X Z V	15	8	1	4(⊠☑ 6)	×	×	×	転倒	鼠	10	4	28		
	\$6 P	XZV	7	2_	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 10	6			
垂直	中P	XZV	13	4	1	3(204)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 8		50		
垂直ジャンプ	強P	XZV	18	8	1	4(XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 5		0		
ž.	弱K	X Z V	8	2	0	1	×	×	×	のけそり	立、空	4 10		20		
7.	中K	XZV	12	4	1	4(XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 6				
	強火	XZV	17	8	1	4 (XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 4				
-	38 P	XZV	7_	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 10	8			
斜め	中P	XZV	13	4	1	3 (🛛 🖽 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 8		20		
ジャ	強P	XZV	17	8	1	4 (206)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 6	14			
斜めジャンプ	弱K	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 10	8			
,	中长	XZV	6.12	2.4	1	1.3(801.4)		×	×	のけぞり	立、空		8 8			
1000	強K	X Z V	16	8	1	4(XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 6	8			_
-	TA・特別		_	_	_		×	×	×				01			_
	rhi I = (i)	Z V	0	0	0					mid 7 in	÷ = *		31	+1		
	中に®	Z V	8	5	0	1	×	×	×	のけそり				26	空中7→27 空中6→25	
		XZV	12	4	1	3(🛛 🖽 4)	×	×	×	のけぞり				17	346→52	
	→+中心 →+強心	XZV	16	8	1	4(22 6)	×	×	^	のけぞり	立、屈立、屈	7 5		23		
-	_	ROカウ	_	0	ė	4(200)	^	^		めりてり	77.88	/ 5	-	20	-	-
	コカウンター	Z	4	0	0	0	×	×	×	#nt.2	立、屈、至		28	6	25	無限0・28
-	コカウンター	V	4	0	0	0	×	×		きりもみ			27	4	28	相手硬直0→25 無意0→27
26/10	312777	V	-	U	U	U	^	^		2200	20,000,5		_/	4	20	相手硬直0→24
		ISM	攻擊債	Pane		グーショ	W.		投げ間合い	A	方向指定	2		91	ムチャート	
2/4	TA・扱		水手組	237		## E	アトボーナス		7×12 Im C1		ABresto			211	MY P I'	
	常投げ	XZV	20	0	1	(XX 3)	0		32 Fy h		- 7	51	16			-
- 201	11.100.10			-			-		20171			0				

¹⁷ ※1…… K の追加入力受付は60分の0~60分の13秒まで

X Z V 3x(2~17)

XZV

XZV

区通常投げ

を空中投げ

K空中投げ

0 1(223)

0

0 1(図図3) 3(図図4) 横24トット、縦72~80ドット

1(区図3) 3(区図4) 横24ドット、縦60~68ドット

32ドット

16 || (着地の60分 の1秒後まで) 空中0→無地まで

11 (着地の60分 空中0~着地下で

⁰ 4-2……ヒット数が多いほど、最後の1ヒットの攻撃値が低くなる

XZV

ソニックブーム

右腕を横に振るい、ブーメ ラン状の弾を放つ。動作のす ばやさは、飛び道具を撃つ必 殺技のなかでダントツのトッ ブ。そのぶん、攻撃値やゲー ジ増加量は低めになっている。 弱く中く強の変化

弾の飛ぶ速度が速くなるか わりに、弾発射後のスキがわ ずかに増加する。

	攻撃値 ビヨリ	12-11-0k		ゲー	ジ増加量		Let L This FEE	ガード方向		
	攻擊但	にヨリ旭		本版	ヒットボー	ナス	ヒット効果	73-	LVIIII	
弱	8~1	0		1	1 (🗷 🛚	13)	のけぞり			
ф	8~1	0		1	1 (🔣	3)	のけぞり	立,	屈、空	
強	8~1	0		1	1 (🔣	(3)	のけぞり			
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180	

9 4 33







必殺技

XZV

サマーソルトシェル **↓**タメ★+ K

足を振り上げて宙返り。出 ぎわに全身無敵の時間帯があ るほか、攻撃判定が出現した 瞬間の60分の1秒間は空中 ガード不能 (ただし、そのとき の攻撃判定は意外に小さい)。 弱く中く強の変化

弱は、攻撃判定出現と同時 に全身無敵ではなくなるが、 攻撃判定がすぐに横→上と移 行していくため、対空技や連 続技に使いやすい。強のみ、 最大で2ヒットする。

	T	女整値	ピヨリ	庙		-シ塩ル屋		ヒット交	h EEL	ガード方向
	-	人手胆	L 19	ther.	基本	ヒットオ	ーナス	L > 1 - X	376	73 173(4)
醇	16	13.11	6.4.3	3	6 (⊠ ₩9)	7.7.4(🛛 🗸	12,12,6)	吹ダウ	ン	立.屈
中	17	14.12	6.3.3	3	6(⊠ ¥9)	9,4,4(🚻	13,7,6)	吹ダウ	ン	/途中から\
強	(14.	13.11)+4	(4.4.2)	+2	6(MV 9)	(9,9,4) (13,13.7	+4(XX ++(7,6))	吹ダウ	ン	(立、屈、空)
0/	60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180
(22)	6 5		49	3	2中10→40		+無敵部位は	8 1	(ひざ上)	

(22)	6 5	49	空中10→40	+無敵部位は 8	1 (ひざ上)	
(BB)	61 4				(全身)	
(H)	6 9	50	空中10→45	※無職部位は 26	1 (ひざ上)	
4	6 6				(全身)	

®#11→50







, 攻擊判定出現

介食らい判定拡大

+無敵時間終了

スーパーコンボ XIZ

サマーソルトジャスティス ピタメシピラナ(K)

前方へ移動しながら、サマ ーソルトシェルの動作を連発 する。ガードされた場合のス キは非常に大きいものの、攻 撃判定が上と横に広いため、 地上、空中を問わず、相手に 当てやすい。どのLVでも、攻 撃判定の出現直後まで全身無 敵が継続するのも利点。

LVの上昇にともは一変化 攻撃判定が少し拡大。LV3 のみ、サマーソルトシェルの 動作が1回多い(計3回)。

	攻撃値	ピヨリ	值 -	ゲージ	増加量 ヒットボーナス	E:	ット効果	ガード方向
LV1	9×6	0		0	0		3+吹ダウン×3	
LV2	11×4+10×	4 0		0	0	のけぞり×	4+吹ダウン×4	立、屈
ГЛЗ	12×6+11×	4 0		0	0	のけぞり×	6+吹ダウン×4	-
0,	60秒 20	40	60	80	100	150	140	180
(LVI)	5 5 4 4 8	14 4 4 8		49	, i	空中45→85	•	
LVI	11 13 (胸体以	(外),(全身)						
(LV2)	5 5 4 4 4 4	14 4 4 4	4	52		空中45→90		
(LV3)	5 5 4 4 4	18 444	18	4 4 4 4		50	空中75→12	20
TAG	22 (全身)							







中画面暗転

*1 (LV3の当たり判定)

スーパーコンボ

ソニックブレイク **←**夕×**→**←→+•P+®

ブーメラン状の弾を連射す る。弾を発射するときの動作 は、1~4発目でそれぞれち がう (写真を参照)。 ちなみ に、この弾はスーパーコンボ でありながら空中ガード可能 となっている。

弾を発射するベースは、追 加入力の受付時間内であれば 自由。プレイヤーがPを追加 入力するタイミングしだいで、 すばやく運射させたり、遅ら せて撃ったりすることができ る。なお、追加入力時にどの Pボタンを押しても、動作速 度や弾の飛ぶ速度が変化する ことはない。

LVの上記にともはう事化 弾を発射できる数の最大値 が増加 (LV1から順に、2発, 3発、4発)。1発あたりの弾 の攻撃値も高くなっていく。

	攻撃値	WT LUB	ゲー	ジ増加量	Leave L ON FER	 44 London
	以影响	ピヨリ順	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	 ガード方向
LV1	1発につき(10~1)	0	0	0	のけぞり	
LV2	1発につき(15~1)	0	0	0	のけぞり	立、屈、空
LV3	1発につき(20~1)	0	0	0	のけぞり	
-						

0/60秒 60 80 0/60秒 20 3 4 5 5 36 (追加入力受付)

8 ♦ 5 30 (追加入力受付)



下面面 暗転 ①1発目の発射動作







†3発目の発射動作

+ 4発目の発射動作

スーパーコンボ Z

クロスファイアブリッツ **←**夕メ**→**←→+K

前方へ踏みこみながら、お もに蹴りを使った連続攻撃を 行なう。前作から攻撃動作が 変化しているが、技の性質は とくに変わっていない。

LVの上昇にともなう変化 全身無敵の時間が長くなる ほか、LV2~3では、全身無 敵の終了後に足元無敵の時間 帯が出現。4ヒット目までの 攻撃動作は全LVで共通だが、 そのあとに、LV2は裏拳を、 LV3は裏拳とアッパーを追加 する。

攻撃後のスキは、前作とは 逆に、高いLVほど小さい。 LV2であればガードされても 反撃を受ける危険性はまずな く、LV3であれば相手よりも 先に行動可能となるのだ。

	攻撃値		۲	ヨリ値	_	グー	・ジ増加量 ヒットボーナス	E	ット効果	ガード方向
LV1	9+10×	3		0		0	0		×3+吹ダウン	
LV2	16+14+1	2×3		0		0	0	のけぞり	×4+吹ダウン	立、屈
ГЛЗ	15+14×2+	15×3		0		0	0	のけぞり	×5+吹ダウン	
0.	何0秒 20		40	-	30	80	100	120	140	160
(VI	5 5 4 10 (全身)		4 4	15	6	13 F				

(LV2) 12 15 (ひざ下) (全身)

LV3 5 5 4 4 13 4 13 6 16



1画面暗転

1 攻擊判定出現









↑LV1の最後の攻撃





ROSE

PROFILE

表向きは「シェノバの占い師」「サイコハワー」の対極にある「ソウルハワー」の使い手、 ベガとはかつてただならぬ関係にあったようだか?

身長 · · · · · · · 178cm 体重 · · · · · · · 54kg

3サイズ ·····896 · W57 · H86

血液型・・・・・?

出身地・・・・・イタリア

特技・・・・・・タロット占い 好きなもの・・・シェリー酒、入浴

嫌いなもの・・・UV、早起き

FIGHTING STYLE

サイコバワーとは対極の位置づけにあるソウ ルパワーをもちいて闘う、精神的な力を物理的 攻撃力に変えることができ、力の伝達媒体とし ママフラーを使用する。幻覚を見せる働きもあ るソウルパワーは、対峙する相手を奇妙な感覚 におとしいれ、知らず知らすのうちに闘いのへ 一スを彼女の側に引きよせていく

FASHION STYLE

優美なロングドレスに身を包み、難能にフィ ールドを舞う、闘いで使用する丈の長いマフラ ーは、彼女の身辺てつねに芸術的なラインを描 く。カードの幻を見せてすはつく着替えるさま は、ファッションモデルさなから、ヒールの高 いクツでスムーズに移動できるのは、卓越した パランス感覚によるものだろう



神秘の館(パラッツォ・ミステーロ)【ITALY】

道がうねってる。

いくつめの角を曲がるんだっけ? さっき曲がった道があそこだから……あ あ、なんだか気分が悪い。

今日は暑いなぁ。なんだか酔っているみたい。お酒を飲んだことはないけど、このフラフラする感じ、きっと酔っぱらうってこんな感じじゃないかな……ああ、もう……。

[+)==+0|

「お目覚め?」

あ……僕、どうしたんだろう。女の 人がいる。僕はベッドに寝てるみたい だ。

そうだ……僕は道に迷ったんだ。街 のなかで迷うなんて思わなかった。

有名な家だから、途中で誰かに聞け ばわかると思ってたのに。

道がわからなくなって、暑くて、で も行かなくちゃってあせって、倒れち ゃったんだ。この人が助けてくれたの かな。

「私を……訪ねてきてくれたのね、坊 や」

······? じゃあこの人が、占い師の ローズさん?

僕はちょっとびっくりした。もっと おばあさんだと勝手に思ってた。

すごく当たるって評判の女占い師、ってことだけしか知らなかったから。 「心配しなくてもいいわ……あなたの

お姉さんなら無事よ」

……えっ!? どうして僕が、お姉ちゃんを探してることがわかっちゃったんだろう? 僕、まだ何も話してないのに……。

「坊や……マッジオ君、かしら? あなたのお姉さん……アブリーレさんは今、このイタリアにはいない……ずっと東南、地球の反対側にいるわ」

この人……ローズさんは、僕の心が 透けて見えるんだ……なにもかも。

「マッジオ君……私もそこに向かう用事があるのよ。私は戦わなくちゃならないの。それが終われば……あなたのお姉さんは帰ってくる。かならず……」

もう2年も前からお姉ちゃんはいない。とってもさびしかった。もう、死んじゃったかも知れない。お父さんとお母さんも、もうあきらめかけてる。

すごく悲しくて、でも死んでるなん て信じられなくて、……誰かに確かめ たかったんだ。だから僕は、ひとりで ジェノバにきたんだ。不安だった…… でも今は。

「ゆっくり休むといいわ……」

ローズさんが笑ってる。どうしてだろう。それだけで、ほっとする感じ。 きっとお姉ちゃんは帰ってくる。そんな気がする。

……僕は坂道を降りてた。体も元気 になってた。 あとから聞いたけど、ローズさんの 家は、「神秘の館」って呼ばれてるら しい。不思議な家だったなって、僕も 思う。どうやって着いたのか、どうやっ て帰ったのかもわからないんだもの。

でも……信じていいよね。占い、きっと当たるよね。



基本技

※型ローズは、相手との間合いが近い場合、遠距離立ち(レバー中立or→)の基本技を出そうとしても、近距離立ち(レバー←)の基本技が出る



特殊技

スライディング [*+中®]

P通常投げ



→十強×は 動作が近距離 立ち強× ▼ ←十強×)に 似ているが、 蹴りを出した

あと前進する

点で異なる。

一強 Kは ZEROカウンタ Z 「カード際に・要素+ 同じ強さのPK」



ンターは投け技になっている(ただし、飛び直に に対して使用した場合につかみ判定が出現していう。一切のも判定が出現したい。 切したら、一切的には目手を無助偏状態にできるが、その時間は ZERO2 よりも短い ごちららだら 分の1秒後まで、そのほうに攻撃を挙げることになってからの に攻撃を当てることになっているの程手に攻撃を当てることになっているの。

きなくなっている

図ローズのZEROカウ

P空中投げ

ソウルドレイン [←or→+®®]



ソウルフェイド 【ジャンプ←要素or⇒要素+PP】



ローズのP・通常投げとP空中投 げは、レバガチャ・・P・252)を してもヒット数を増やすことがで きない。しかし、相手が同様の操 作をした場合は、ヒット数を減ら されてしまううえ、そのヒット数 減少を防ぐ方法もない レバガチャで対抗しても、効果はない



		ISM	攻擊値	ピヨリ値	当ま	ヒットボーナス	TERM	ギャンセル	SC	ーヒット効果	ガード万円			タ	イムチャ	·	
A	A · E	技								-					- 1	N.E	
Ĕ	33 P	XZV	5	2	0	1	×		-	のけぞり	立、屈	44 7					
D -	中P	XZV	12	4	1	3(274)	×		0	のけぞり	立、屈	7 6	1	8			
Ī.	強 P	XZV	16	8	1	4 (21 6)	×	0	0	のけぞり	立、屈	7 4	15	9			
9	₫ K	XZV	5	2	0	1	×	- 1	′)	のけぞり	立、屈	6 4	12				
丘巨進える(コンベー	фκ	XZV	10	0	1	3(🗓 🖽 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	12 :	3	20			
-	強K	XZV	14	8	1	4 (21 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10 3		25			
	弱P	XZV	5	2	0	1	×	1		のけぞり	立、屈	447					
空 一	中P	XZV	12	4	1	3(274)	×		-	のけぞり	立、屈	6 5	11				
15	∰ P	X Z V	14	8	1	4 (20 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	14	3	19			
1	弱K	XZV	5	2	0	1	×	J.	0	のけぞり	立、屈	6 4	12				
第三単立 ラ (ロレバー中立でき)	фк	XZV	10	4	1	3(14)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7 6	1	9			
or -	強K	XZV	14	6	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	12	2	;	37		
	弱 P	XZV	4	2	0	1	i j	Ö	*1	のけぞり	立、屈	34 7					
	中P	XZV	11	4	1	3(MV 4)	×		0	のけぞり	立、屈	4 7	9				
しゃ	36 P	XZV	15.14	8	1	4 (MV 6)	×),×(V ,)	0	のけぞり	立、屈	6 2	2	5			
bi i	₫ij K	XZV	4	2	0	1	×			のけぞり	屈	34 7					
	中K	XZV	10	4	1	3(24)	×	0		のけぞり	屈	6 6	13				-
	強K	XZV	14	8	1	4 (XV 6)	×	×	×	転倒	屈	8 4		29			
_	弱P	XZV	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10	9				-
垂	фР	XZV	10	4	1	3(XV 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 8	3 5)			
垂直ジャンプ	強P	X Z V	15	8	1	4 (206)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 4	1	9			
7	弱K	XZV	4	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10	18	2			
7	фκ	X Z V	10	4	1	3(🛛 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	4 8		25			
	強化	XZV	15	8	1	4 (27 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 4	1	7			
	35 P	XZV	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10	9				
斜	фP	XZV	10	4	1	3(224)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 8	3 8)			
めご	強P	XZV	15,14	8	1	4 (206)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 4	2	0			
料めジャンプ	弱K	XZV	4	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10	1:	2			
ラ	фĸ	XZV	7,10	4	1	3(224)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 6		25			
	∰K	XZV	14	8	1	4 (226)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 4	1	7			
DΑ	TA・特	殊技								==							-32
+	中形	X 2 V	8	4	2	3(️4)	×	×	×	のけぞり	屈	7 1	0	50			
+	強化	2 V	12.14	4,8	2	3,4(24.6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	9	8	2	28		
DΑ	TA · ZI	EROカウ	ンター														
ZER	ロカウンター	- 2	0	0	0	0	捌	開合い横107ドット(+67ド	71-1).線0~98ドット	方向指定X	13	8		23	*S	用于 联 第0 -8
ZERI	ロカウンター	- 1	4	0	0	0	×	×		きりもみ	立、屈、空	20		6	19	無敵○・2 相手硬價0	⊒ →17

キャンセル

	ISM	攻擊值	ヒヨリ値・	ガーシ 高本	エリトボーナス	投げ間合い	方向指抗	È		タイムチャー	٢
DATA・投	げ技										
で通常投げ	XZV	2x(1-5) +14+3	0	1 (🖾🛂3)	0	19ドット		5	1 20		
空空中投げ	XZV	2×11~5	0	1 (XV 3)	0	横29トット、縦62~70ドット		3	(着地の60分の1秒後まで)	立中○→景地末で	

XZV

ソウルスパーク

+ 1 1 1 + P

マフラーから光弾を放つ。 事前に弱・ソウルリフレクト で相手の飛び道具を吸収して いると、光弾の攻撃値とピヨ リ値が上昇(ただし、1発出 した時点で初期値にもどる)。 強く中く強の変化

光弾の飛ぶ速度が上がる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲーシ	対策加量	ヒット効果	and Lindburghy
	以手柜	ニョラ隠	基本	ヒットボーナス	ヒットが来	ガード方向
弱&中	7~1	2	3(▼▼4)	0	のけぞり	+ p *
強	6~1-	2	3(▼▼4)	0	のけぞり	一立、屈、空

※表内の数値に加えて、弱 ソウルリフレクトで相手の飛び道具を1回映収することに、攻撃億に+1、ビヨリ命に 2の修正が加わる(機大7回分まて、修正を架積させることが可能)。この修正は、ソウルスパークがオーランウルス ークを1を使用した時点でよわれる。

0/60	1秒	20		40	60	80
(33) —	15	ė i		46		
—	21	•		44		
500	2	7	٠	42		



松	支打	ζ
X	Z	٧

ソウルスルー

→↓1+P

宙に跳び上がり、空中の相 手をつかんだら地面にたたき つける。なお、この技はオリ ジナルコンボ中につかみ判定 が出現しない。

弱く中く強の変化 おもに横方向への移動距離 が増え、遠くまで跳ぶように。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲーシ	増加量	ACULTURAL N	ガード方向
	攻李恒	ヒコツ順	基本	ヒットボーナス	投げ間合い	カートカ回
35	20	0	3(🛛 🗸 4)	4 (XV7)	横 -12~24ドット 縦 100~124ドット	
中	20	0	3(XV4)	4(🛛 7)	横 -12~24ドット 職 100~124ドット	
398	20	0	3(MV 4)	4(XV7)	横 -12~24ドット 縦 100~124ドット	

0/60)秒	20	40	60	80
(33) —	11	15	42		空中0→51
(+)-	11	17	4	3	空中0→54
<u></u>	11	18		45	
(FR)					空中0 -57



† つかみ判定出現

必殺技 XZV

ソウルリフレクト

12+(P)

マフラーを振るう。相手の 飛び道具を吸収or反射が可能 で、吸収時はソウルスパーク の能力を変化させる。

翳く中く強の変化 弱は飛び道具を吸収。中は 飛び道具を正面へ、強は斜め

上へ反射する(※)。

Г	攻撃値	ピヨリ値	ゲー	ンは合加量	Let 1. 766.893	All Indicates
	以手胆	ヒョッ恒	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
35	12	8	3(₩₩4)	1(区V3) 吸収13(区V19)	吹ダウン	
中	13	8	3(₹₹4)	[(図図3) 反射3(図図4)	吹ダウン	立、屈
強	14	8	3(👿4)	1 (図図3) 反射3 (図図4)	吹ダウン	

0/60秒 20







弱で出した場合 強で出した場合

必殺技 XZV

ソウルスパイラル

1 1 + K

前方へ踏みこみつつ、マフ ラーを持った腕を突き出す。 ガードされた場合は、かなり 大きめのスキができる。

勝く中く強の変化 攻撃前後のスキが大きくな るかわりに、移動距離とヒッ ト数が増加。

攻撃値		ピヨリ値	ゲーシ	2時加圖	L 1 795 BB	AP I Fallender	
	火华胆	ヒコジ胞	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向	
56	10	8	4 (XV 6)	3(💌4)	燃吹ダウン		
中	10+1	5+3	4 (XV6)	1×2	燃のけぞり+燃吹ダウン	立、屈	
強	10+1×2	4+2×2	4 (XV6)	1×3	燃のけぞり×2+燃吹ダウン		

0/6	0秒	20	40	60	80	
弱-	14 (3	32			2
(t)-	21	24	38			
<u>G</u>	22	22 6		_45		316



スーパーコンボ

14+14+P

オーラソウルスルー

ソウルスルーのスーパーコ ンボ版。LVによっては攻撃を 出してから投げに移行する。 1 VO 2 .1 2 5 18 5 18 18 LV1はソウルスルーの動作 を行なうのみだが、LV2~3は その前に攻撃を出す。ちなみ に、この攻撃がヒットすると、 以陸の動作は相手に接近しつ つ行なう。たとえ相手が伸ば した手足の先端にヒットさせ た場合でも、高速で相手に近 づいて攻撃をつづけるのだ。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲー	ジ増加量	ヒット効果	果	投げ間合い	ガード方向
LV1	24	0	0	0	燃叩ダウン	ソー模	- 14~26ドット 95~127ドット	
LV2	16+8+23	0	0	0	吹ダウン×2+燃印	プダウン 機	-22~42 Fy F -49~47 Fy F	立、屈
LV3	20+16+10+35	0	0	0	吹ダウン×3+燃卵	ダウン 横	-22~42 Fyh -49~47 Fyh	立、屈
0	/60秒 20	40	60	60	100	120	140	160
6112	43 17	42		空中5→49				
(LVI	9 (全身)							
000	4 5 4 6 13	20		43	空中31→	78		

(TAS)-	13 -	(全身)					
(V3) 4	5 7	10	4 6	13	21	45	空中48→98
(FA3) -	7 (全身)	_					









1 画面暗転

†LV3のみ行なう攻撃

TLV2~3のみ行なう攻撃

スーパーコンボ



オーラソウルスパーク

1/41/4+P

LVごとに異なる動作のあ と、光弾を放つ。この光弾は、 事前に弱・ソウルリフレクト で吸収を行なっていても、能 力が変化することはない。 LVの上書にともなう事化

LV1は、画面暗転後に3ヒ ットする光弾を放つのみ。LV2 は、連続攻撃のあと光弾を発 射。LV3は、スーパーコンボ の飛び道具さえも反射できる、 強化版のソウルリフレクトを 出したあと、光弾を放つ。

	Tri	7整値	ピヨリ	店	ゲーミ	ン納加皿	_ <u>_</u>	ット効果	ガード方向	
	15	(李旭	C39	112	標本	ヒットボーナス		2 FWDK	/3 1 /21-	
LV1	(8-	-1)×3	0		0	0	のけぞり	×2+燃吹ダウン		
LV2	20+12×	2+(7~1)×3	0		0	0	のけぞり	×5+燃吹ダウン	立、屈	
LV3	28+(18~1)×3	0		0	0	のけぞり	×3+燃吹ダウン		
0	/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	









LV3の攻撃

スーパーコンボ



ソウルイリュージョン 14→14+K

2体の分身が発生。分身は、 本体の動きをそれぞれ、60 0/60秒 分の8秒、60分の16秒遅れ てトレースし、本体が飛び道 具&投げ技以外の攻撃を出し たら、同様に攻撃を行なう。

前作とは異なり、分身が出 す攻撃の攻撃値は、すべて右 表のとおりになっている。分 身発生中に本体が攻撃を出す と、通常どおりにスーパーコ ンボゲージが増えるのも、前 作とのちがいだ。

	分身の攻撃値	分身のビヨリ領	分身のゲー 量本	ージ増加盟 ヒットボーナス	分身のヒット効果	分身発生時間	分身のガード方向
LV1	1	0	0	0	(出した技に準じる)	60分の264秒	
LV2	1	0	0	0	(出した技に準じる)	60分の384秒	(出した技)
LV3	1	0	0	0	(出した技に準じる)	60分の564秒	

☆画面暗転終了から、すべての分身が消滅するまでの時間

140 160 160 40 60 60 100 120









↑画面暗転





WEGA

PROFILE

秘密組織シャドルーの総帥であり、負の力 「サイコパワー」をあやつる魔人。リュウを捕 らえ、組織のために利用しようとたくらむ。

身長 · · · · · · 182cm 体重 · · · · · · 96kg

3サイズ・・・・・B133 · W90 · H92

血液型・・・・・A型 出身地・・・・・?

特技・・・・・・催眠術 好きなもの・・・世界征服

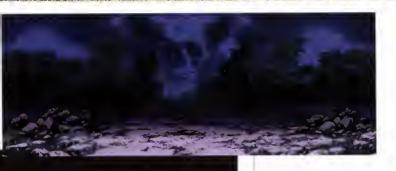
焼いなもの・・・ 無能な部下

FIGHTING STYLE

常人を越えた筋力と驚異のサイコパワーが生 み出す、人間離れした動きで相手を圧倒する 身体から発される青白い光(サイコパワーの発 現)は恐怖の緊急をすりこみ、対峙する者から 冷静な判断力を奪う。パンチやキックの型に目 った特徴はないが、異様に発達した体躯は ひとつひとつの技をダイナミックに見せる

FASHION STYLE

シャドルーの頂点に君闘する魔人は、行動や 発言だけでなく、外観においても絶対的な威圧 感を誇る。 漆黒のマントはそのトス黒い内面を 象徴し、真紅の華服は殺してきた格闘家の鮮血 を連想させる。シャドルーのエンブレムのつい た不気味な筆帽は、どれほどの死闘を演じても 決してズレ落ちることかない。



シークレットポイント48106

乳白色で統一されたICPOの取調室で、中年の男が1冊のファイルを読んでいる。

「シークレットポイント48106付近で発見された漂流者に対し行なった深層催眠実験とその結果報告」

姓名……アレン (フルネーム不明) 性別……男

年齢……30歳前後

経過報告

我々は対シャドルー特別捜査班の特務として、上記被験者を重要参考人と認め尋問を行なった。以下は、その調素の一部である。

- ・アレンはひとまず独房に入れられた。暗所に閉じこめると、これまで何の反応も示さなかった彼が、ひとりごとを言いはじめた。
- 「……へへへ、また暗闇だ」
- ・我々は彼の耳に届くように(海水 に長く鼓膜を浸しすぎたせいか、関 こえが悪くなっている)少しスピー カーのボリュームを上げ彼に問いか けた。

「何があった?」

すると男はしばらくして答えはじめ

た。「ひ、光だ!」

男は突然イーイーウーウーという声 をあげると、頭をかきむしり、部屋 のスミに走っていくと、小さく座り こんでしまった。

深層催眠実験の第一人者であるダ

- ニエル=スターン医師が実験に参加。これまでの独房からスターン医師の特別治療室へとアレンを移す。
- ・スターン医師はアレンにいくつかの 質問をした。あいかわらず正常な反 応はないようだ。医師の質問のなか の「サイコパワー」の単語に、一瞬 おびえたような表情を見せる。
- ・ときおり、アレンはほうけた表情で 虚空を見つめ固まる。そのあいだ、 彼は呼吸をすることも止めてしま う。スターン医師がアレンの身体を ゆさぶると、彼の瞳には何かが映っ ているらしく、床やイスをガリガリ と引っかいて、「……くるな、こっ ちにくるな! デカいアリめ!」と 声を荒げた。
- ・実験でもっとも重要な証言となった のは、アレンにベガのパワーの源で あるサイコパワーの擬似発生装置の 光を見せたときだった。

「な、何をするんだ? 俺は何も見 ちゃいない! 本当だ! まさかこ んなところに人が……!」

アレンはそう叫び下腹を押さえると 口からアクを吹いて気を失った。不 思議なことに、その下腹部には大き な手形がくっきりと残っていたこと かのちに判明した。実験前には認め られなかった症状である。ベガとの かかわりは現在調査中であるが、デ ータ不足のため因果関係の立証は 困難かと思われる。 スターン医師はごれ以上の実験は被験者の精神を不当に傷つけることになると続行を断念。謎は残るが、アレンを国立病院の集中隔離病棟に移し、いったん健康の回復を待つことにした。

著者:ICPO 特務班 マコーヴィック=ダグラス

男はファイルを閉じると、内線電話 で部下を呼び出し命令した。

「いよいよ正念場のようだ。中東で捜査をつづけている春麗にもシークレットポイント 48106 に向かうよう連絡してくれ



基本技



ZEROカウンター





P通常投げ

デッドリースルー 【←or→+®®】



▼ 【ガード時に→要素+同じ強さのPR



e 空中投げ

サイコフォール 【ジャンプ←要素or→要素+PP】



■ペカのZEROカウンターは、その場から消えたあと相手の消後に出現するペカワーフとよく似た移動技ただし、お互いの影響が開きすぎていたり、私び通見をガートしたときに使用した場合は相手の背後ではなく、消えた場所にあたたび出現する。■ペカのZEROカウンターは、ガード不能の打撃技が

中	
機体 以記 10 + 5 4 × 2 1 1×2 (
機体 1	
接換 10 10 5 4 × 2 1 1×2 10 1×2 10 1×2 1 1×2 10 1×2 1 1×2 10 1×2 1 1×2 1 1×2 10 1×2 1×	
接換 10 10 5 4 × 2 1 1×2 10 1×2 10 1×2 1 1×2 10 1×2 1 1×2 10 1×2 1 1×2 1 1×2 10 1×2 1×	
##	
問	
해우 [
解P	
照子 X 2 10 5 2 0 1 X 0 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 2	
照子 X 2 10 5 2 0 1 X 0 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 2	
행무 X 2 10 5 2 0 1 X 이টぞ인 立場 448 448 3 나는 변수 보급 10 11 4 1 3(전104) X 이টぞ인 立場 55 13 13 설계 X 2 10 15 8 1 4(전106) X X 20년간 立場 54 8 3 하상 X 12 10 4 1 3(전104) X 20년간 전 54 8 3 행사 X 12 10 16 8 1 4(전106) X X 基础	
照子 X 2 10 5 2 0 1 X 0 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 2	
변환 경험 11 4 1 3(國祖4) x	
様子 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
## N 전 및 10 4 1 3(知知4) X	_
## N 전 및 10 4 1 3(知知4) X	
中	
報子 (2 1 1 1 2 1 1 2 1 1 2 1 1 2 1 1 2 1 1 1 2 1 2 1 1 1 2 1 2 1 1 1 2 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 1 1 2 1 1 1 1 2 1 1 1 1 2 1 1 1 1 2 1 1 1 1 2 1	
# 中	23
数字 12 17 8 1 4 (国頃) × × × のけむり 立空 8 6 13 13 14 (国頃) × × × のけむり 立空 4 8 9 14 15 16 16 16 17 18 1 4 (国頃) × × × のけむり 立空 7 6 11 15 10 10 10 10 10 10	
強水 【日間 18 6 1 4 (国間6) × × × のけぞり 立空 11 5 10 17 18 18 18 19 19 19 19 19	
強水 【日間 18 6 1 4 (国間6) × × × のけぞり 立空 11 5 10 17 18 18 18 19 19 19 19 19	
強水 【日間 18 6 1 4 (国間6) × × × のけぞり 立空 11 5 10 17 18 18 18 19 19 19 19 19	
新P 【日間 5 2 0 1 x x x x のけぞり 立空 5 10 17 計 中 P 【日間 10 4 1 3 (国間4) x x x x のけぞり 立空 7 4 21 計 P 江田 10 4 1 3 (国間4) x x x x のけぞり 立空 7 4 21 計 P 江田 16 8 1 4 (国間6) x x x x のけぞり 立空 10 6 13 計 P 1	
斜 中P 【日間 10 4 1 3 (国間4) × × × のけぞり 立空 7 4 21 数字 気足 16 8 1 4 (国間6) × × × のけぞり 立空 10 6 13 可能	
数P 図目 M 16 8 1 4 (図図8) × × × のけぞり 立建 10 6 13 13 15 15 15 15 15 15	
後に XI X 17 8 1 4(XV6) × × × のけぞり 立。空 11 5 9	
DATA・ZERDカウンター	
ZEROカウンター □ O × × × × 44*¹	無数0→35 ¹ 相手確置0→28
	(新0→55 計画0→52
SM 攻撃値 ビョリ州	7-5
DATA: 投げ技	
P通常接げ ☑ 図 ☑ 20 0 1 (図 図 3) 0 32ドット 5 20	

^{31 (}無地の60分) 空中0一景地まで P空中投げ < ☑ ☑ ☑ 20 0 3(274) 0 横24ドット、縦76~84トット

^{※1……}消えた場所にふたたび出現する場合は、動作時間が60分の11秒、無敵時間が60分の9秒短くなる

必殺技 ZIV

サイコショット ←タメ⇒+P

サイコパワーを光弾に変え て、前方へ放つ。リュウの波 動拳やローズのソウルスバー クなどと比較すると、弾が発 射されるポイントがかなり手 前なので、そのぶん、遠くま で飛んでいくのに少し時間が かかる。技の動作速度は、早 くも遅くもない程度。

弱く中く誰の変化 弾発射後のスキが大きくな

るかわりに、光弾の攻撃値と 飛ぶ速度が上がる。

	攻撃値	ピヨリ値		ケー!	対線加量		14 1 44 00	ガード方向	
	以李胆	ヒョリ胆		基本	ヒットボーナ	ス	ヒット効果	カー	トカ回
\$6 ·	9~1	0		3(₩4)	0		のけぞり		
中:	10~1	0		3(₹4)	0		のけぞり	立.	屈、空
強	11~1	0		3(🛂)	0		のけぞり		
0/60	50	40	60	80	100	120	140	160	18

(B) 13 ¢ 47

49







必殺技

X

サイコクラッシャー

←9×→+P

全身にサイコパワーをまと い、前方へ飛んでいく。図べ ガがスーパーコンポとして使 用できるサイコクラッシャー とは、能力がかなり異なる。 ヒット、ガードを問わず、攻 撃が相手に3ヒット分当たる と、その時点で攻撃判定は消 滅。一定距離を飛ぶか、画面 端まで飛んだら、その直後に 着地動作へ移行する。

弱く中く強の変化 飛ぶ速度&距離が増加。

	7/17	陰値	ピヨリ値		ゲー	一ジ増加量		1 1 ***	41	Londondo
	以	FILE	ヒヨリ順		是本	ヒットボー	ーナス	ヒット効果	カー	・ド方向
弱	(4,5	(i) ×3	2×3		4	1×	3	燃吹ダウン		
中	(4.5	5)×3	2×3		4	1×	3	燃吹ダウン	<u>\$</u>	屈、空
強	(4.5	(i) ×3	2×3		4	1×	3	燃吹ダウン		
0/60	印秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180
(33) -	14		0~48		24	空中13→(14~	-62)			
_	14						***10 /			











+ 攻撃判定出現

必殺技 XZV

ダブルニープレス

←タメ⇒+(k)

前方へ跳ねながら身体を縦 に回転させて、カカトを振り 下ろす。見た目には前作と同 じだが、技の動作速度も、攻 撃判定が出現するタイミング も大きく変化。 ZERO2 よ りは「ZERO」のときの能力に 近くなった。攻撃をガードさ れると、相手のほうが60分の 8秒前後先に行動可能となる。 野<中<強の変化

移動距離と攻撃値が増加。 技の動作は少し遅くなる。

	B	な撃値	ピヨリ	値		ジ地加盟		ヒット効果		ガード方向
弱	_	3+4	3×2		^{果本} (∑ ▼4)	1×2		ナぞり+吹ダ		73 1 731-3
中	9	3+4	3×2	2 3	(₩V 4)	1×2	の	ナぞり+吹ダ	ウン	立、屈、空
強	- 1	0+4	3×2	2 3	(XV4)	1×2	の	ナぞり+吹ダ	ウン	
0/60)秒	20	40	60	80	100	120	140	16	0 180
<u></u>	15	6 8	23	空中0→27						
— 中)	16	6 8	24	空中0→28	3					
) 獨_	17	6 8	25	空中○→2	29					







†1ヒット目の判定出現

12ヒット目の判定出現

XZV

ヘッドプレス

↓タメ↑+K

今次繋が当たったあと、降下中に P を 点加入力すると、ヘットプレス後のサ マーソ bトスカルタイパーへ移行

相手がいる場所を捕捉後、その頭上をめがけて跳んでいき、踏みつける。ヒット、ガードを問わず、攻撃が当たったあとは後方(リハーを→要 悪に入力していた場合は前方)へ跳んでから降下。

降下中はレバーで左右制御ができるほか、Pを追加入力するとサマーソルトスカルダイバーを出すことができる。ただし、このサマーソルトスカルダイバーは、4タメキートーアご出せるものとはゲージ増加量が複数に異なるほか、区へ対だけは攻撃動作が専用のものになる(攻撃値などの能力的で、タイムチャートは巨型ベガのものと同じ)。

|| <中<強の窓に とくになし。

	攻撃値	ピヨリ値	が	ージ増加盟 ヒットボーナス	ヒット	効果	ガード方向
ヘッドプレス	11	4	4(206) 3(️ 4)	のけ	ぞり	立、空
ヘッドブレス後の サマーソルトスカルダイバー	10	4	1	3(🛛 🗗 4)	のけ	ぞり	立、空
	0/60秒	20	40 €	80	100	120	140
AWK71.7	20~	26* 18-	-23* 14	空中3→ (51~62)			

 ヘッドプレス
 20~26章
 18~23章
 14
 空中0~着地まで

 ・ッドアレス向の
 ・ッドアレス向の
 19
 (着地まで)
 14
 空中0~着地まで

※コマント完成時に、相手の頭部がどのくらいの高さにあるかで動作時間が決定。 相手がジャンプ中などで、頭部が高い位置にあるほど、動作時間は長くなる

















主政整判定出现

必殺技 ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼ ▼

サマーソルトスカルダイバー

↓夕メ**↑**+®+₽

↓タメ1+Pで、相手を跳び越すように跳んでいく。その途中でPを追加入力すると、攻撃に移行(この攻撃動作は、全ISMで共通)。攻撃中は、レバーで左右制御が可能だ。

とくになし。

	17	攻撃値	ピヨリ値	ゲーシ	增加麗	ヒット	7\+BB	ガード方向
		以举他	にヨリ胆	基本	ヒットボーナス	Cyr	*刈木	73-1-73103
ジャンプ				0				
攻撃		10	4	4 (206)	3 (274)	のけ	ぞり	立、空
0/60秒	20	40	60	80	0/60秒	20	40	60
		~36(追加入力受		~34 % 空中3→ (65~86)		28	(可変)	14 60分の13秒後









干攻擊判定出現

<u>必殺技</u> **∠** ∨

画面右端

ベガワープ 画面左端 : ←1 ℓ + K K K K B 面面中央左寄り: ←1 ℓ + P P P P 画面中央右寄り: →1 1 + P P P

→15+KKK

その場で腕を組んで消えた のち、コマンドで指定した地 にへ出現。画面端を指定した 場合は、その場所に相手がい ても、相手の背後に出現する ことができる(ただし、相手 が後退中の場合は、1Pのベ ガだと相手の手前に出現)。

_		THEO USE		ピヨリ値	グ.	ージ増加量		ヒット効	(B)	ガード方向
_		攻擊値		こうり順	基本	ヒットル	ーナス	C 9 1500	*	73 - 1-93 [0]
					0		_			
0/6	0秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180







↑無敵時間終了

スーパーコンボ ニープレスナイトメア

←タメ⇒←⇒+®

ダブルニープレスの動作を 2連発する。前方へ跳ねなが ら攻撃するので、相手の攻撃 を跳び越しながらヒットさせ ることが可能。ただし、相手 が空中にいた場合は、中途半 端にしか攻撃がヒットしない。 LVのに昇にともなう変化

全身無敵の時間と、攻撃の ヒット数が増加。LV3のみ、 ダブルニープレスの動作を2 連発したあと、2ヒットする スライディングを追加する。

	攻擊値	ピヨリ値	グー 基本	- ジ増加盟 ヒットボーナス	z L»	ト効果	ガード方向
LV1	11×4	0	0	0	のけぞり×	(3+吹ダウン	
LV2	12×6	0	0	0	のけぞり×	く5+吹ダウン	立、屈
LV3	14×8	0	0	0	のけぞり)×7+転倒	
0/	60秒 20	40 6	30 80	100	120	140	160

ФФ0~54

8 4 4 12

LV2 4 5 4 4 9



+ 画面暗転

† 攻撃判定出現



1LV3のみ行なう攻撃

スーパーコンボ

サイコクラッシャー

←タメ→ ←→ + P

全身にサイコバワーをまと い、ドリル回転しながら前方 へ高速飛行。限界距離まで飛 ぶか、画面端まで飛んでいっ たら、直後に着地する。

飛行中はつねに攻撃判定が 出現しているが、各LVの最大 ヒット数分だけ攻撃が当たっ たあとは、たとえ飛行途中で も攻撃判定が消えてしまう。 LVの一界にともなう変化

全身無敵の時間と、攻撃の ヒット数が増加。飛んでいく 距離も長くなる。

	攻擊値	E E	1リ値 -	ゲージ: 基本	増加加 ヒットボーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向
LV1	15×3		0	0	0	燃吹	ダウン	
LV2	16×4		0	0	0	燃吹	ダウン	立、屈
LV3	18×6		0	0	0	燃吹	ダウン	
0/6	0秒 20	40	60	80	100	120	140	160
(VD	4 5 1~17	19 3	(10~	26)				
(V2)	1 5 1~3	3	19 空	‡9→(10~4	2)		_	



LV3 4 5 空中9 → (10~89)





*画面暗転

1 攻擊判定出現





ファイナルベガ(CPUベガ)について

ベガ、バイソン、ユーリ、ユ 一二以外のキャラクターを使 って対CPU戦を進めた場合、 最後に待っているのが、ファ

イナルベガ (CPUベガ) だ。 ファイナルベガが使用する ISMは、S (シャドルー) -ISM というCPUキャラクター専用 のもの。スーパーコンポゲー ジの形状はX-ISMと似ている が、基本能力はZ-ISMに近 く、特定の技の能力が変化し ていたり、専用技を持ってい るといった特徴がある。

ファイナルベガの特徴

- ●ISMが じひとつのみ
 - ●立ち強P、しゃがみ強P、ジャンプ強Pが、ファイ
 - ナルベガ専用の基本技になっている
 - ●右にあげた基本技の動作速度が異なる ■スーパーコンボのサイコクラッシャーが、専用技の
- 「ファイナルサイコクラッシャー」になっている ※これら以外については、日ベガと共通

近距離立ち強約 62 10 7 遠距離立ち強⑥ 6 8 しゃがみ弱ア 34 7 しゃがみ中の 44 11 しゃがみ弱形 447 しゃがみ中の 6 6 9

25







しゃがみ強化



	攻撃値	ピヨリ語	グージ	1963-12	ヒット効果	ガード方向			タイムチャート	
DATA・ファイナル	ベガ専用基本技									
立ち強迫	19,15	8	1	6	のけぞり	立。屈	10	8	17	
しゃがみ強迫	18,14	8	1	6	のけぞり	立。屈	8	8	15	
ジャンプ強圏	19	8	1	6	のけぞり	立.空	12	6	(着地まで)	

スーバーコンボ

ファイナル サイコクラッシャー

画面外まで後退したのち、 サイコパワーを激しく放出し つつ、前方へ超高速飛行。画 面内を飛行していったあとは、 ベガワーブの動作でもどって くる。動作開始から、もどっ てくるときまで全身無敵。

攻撃判定は上下にとても広 く、ジャンプによる回避はほ ほ不可能 (三角跳びなどを使 って画面外まて高く跳べば、 かろうじて回避できる程度)。 それに対して攻撃判定の横幅 がせまいため、全身無敵にな るような攻撃を出していた場 合は、お互いの攻撃がすり抜 けることがある。

16-8975	ビヨリ値	ゲー	-ジ増加機	ヒット効果	ガード方向
攻擊值	こつい間 .	基本	ヒットポーナス	とラドが来	73-1-7310
16×9	0	0	0	燃吹ダウン	立、屈
100					

0/60秒 20	40	60	80	100	120	140	160	180
4 5 16		10000000	114			空中7	→104	



①攻擊判定出現 中画面暗転







GOUKI

PROFILE

「殺意の波動」をあやつる格闘家。リュウと ケンの師、ゴウケンの実弟。みずから「拳をき わめし者」を名乗る。

身長 ······178cm

体重 ······80kg

3サイズ ·····8118 · W84 · H86

血液型 · · · · · ?

出身地・・・・・?

特技·····? 好きなもの···?

嫌いなもの・・・?

FIGHTING STYLE

それぞれの技には圧倒的な力がみなぎり、選みおろす足は大地を震わせる、流派から言えば リュウやケンと同門だが、全身に殺意の波動を 宿す 気功の練りかかたに格のちかいが現れてお り、さまざまな体勢から多彩な波動拳を使いわ ける。拳をきわめたと自称するだけあり、勝負 に対する甘さはみじんも見られない。

FASHION STYLE

仏教の四天王を思わせる荒ぶった髪形と、腰に巻いた編み縄が目を引く、道着の肩口からは若のようにゴツコツとした両腕が伸び、鬼神のごとき背には、オーラにより生み出された"天"の字が浮かぶ。首にかけた大ぶりの珠飾りは、冥府送りにした者だちの魂を成仏させるためのものだろうか。



鬼牙洞穴【JAPAN】

雨足は依然激しい。足元の泥水が 適のように流れていく。

こまかな水煙がまるで霧のように立 ちこめ、昼間だというのに懐中電灯が なければ数メートル先もわからない。

―― 私は消防団員として今度の 捜索隊に加わった。2日前から、子ど もがひとり行方不明になっている。キャンプ中に面親とはぐれたらしい。

このあたりの森は深い。急な斜面に 原生林が密生し、肩まで伸びたツルや 雑草が視界をはばむ。そうかと思えば 赤土もあらわな切り立った崖が突然現 われたりと危険このうえない。

子どもはどこかでケガをしているか もしれない。ましてや、昨夜からのこ の大雨で地盤のもろくなっているとこ ろもあるだろう。事故に巻きこまれて いる可能性は高い。

「お――い!」

叫び声は霧に溶けて山に吸いこまれていく。捜索をはじめてもう半日が過ぎ、私の疲れもピークに達してきた。その油断がいけなかったのか、ぬかるんだ泥に足を取られ、斜面をすべり落ちた。取り落としそうになった電灯をつかもうとしてさらにバランスをくすし、数十メートルも下に落下してしてたま腰を打った。

舌打ちをしつつ起き上がると、そこ はくぼ地のような妙な空間だった。 大木の根がくずれた断層からはみ出 て、頭上に覆いかぶさるような格好に なっている。

その奥のくぼみ……洞穴のような空間に、私は目を凝らした。

子どもだ。探していた子どもが、穴 ぐらの影でうずくまっている。

ー瞬最悪の事態を想像した。根を 避けて近寄ってみる。ケガをしている 様子はない。手をかけると、寒さで震 えているようだ。

「おい、ぼく! 大丈夫か?」

よかった。無事のようだ。

「さあ、帰ろう。お父さんやお母さん が心配してるよ。ケガはないかい?」 「うん……ぼく、助けてもらった」 「え? ああ、そうだね。おじさんが きたからには、もう安心だよ」 「ちがうよ。ぼく、さむらいのおじさ

んに、昨日助けてもらったんだ」 「さむらい……?」

「ほら、ここ、さむらいのおじさんの 家なんだ」

先ほどの穴ぐらの奥をのぞくと、ぼうっ、と光が見えた。かなり深い穴のようだ。まさか、こんな場所に誰かが住んでいるというのか?

突如、閃光と雷鳴が空を砕いた。

目前の大木に落雷したのだ。ふたつ に裂けた木が、メリメリと音を立てゆ っくり倒れてくる。私は無意識に子ど もを腕にかばい、身を伏せた。

……時間が止まったかのように、あ たりから音が消えた。

ゆっくりと振り向くと、巨大な倒木 を片手で押さえて立っている人影が視 界に入った。その影のまわりだけ、異 常な熟気が包んでいる。

鬼。私がイメージした最初の印象だった。

赤く光る眼。たばねた髪。

そのあまりの威圧感に、私はただこ わばった顔を雨にさらしていた。 鬼がしゃべった。

「用はすんだか……ならば去ね……」



基本技



特殊技



旋風糊 [→+中(k)]



☑☑ 前方転身 [12++P]

↓
↓
★
†
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
(
)
)
(
)
(
)
(
)
)
(
)
)
(
)
)
(
)
)
(
)
)
(
)
)
(
)
)
(
)
)
)
(
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
)
) 作のように、基本技 にキャンセルをかけ て出すことはできな くなったが、動作途 中が空中判定で相手 をすり抜けられる点 は変わっていない。

特殊技

2 Ⅵ 挑発

ZEROカウンター 【ガード時に⇔要素+ 同じ強さの(P)(R)

「ガード時に→要素+** 同じ確さのP/K

P通常投げ 背負い投げ (+or + (P)(P) K通常投げ 巴投げ

R空中投げ

地獄車 【ジャンプ+要素or→要素+K/K】



Table Ta			ISM	攻擊值	ピヨリ領	ゲ	ージ増加量	min	キャンセル 必報技	sc	ヒット効果	ガード方向			タ.	イムチャー	
## P	DAT	A · Ma	技			100	CO I'M O A	10033									
# 中				5	2	0	1	O.	J	0	のけぞり	立、屈	34 6	3			
製色 12 13 4 1 3 (13 14 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 15	近-				-	_		×		()	のけぞり	立、屈	44	20			
製色 12 13 4 1 3 (13 14 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 15	麗 -	-			8					0		立、屈	45	2	26		
製色 12 13 4 1 3 (13 14 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 15	专-				_					0		立。屈	5 5	14		-	
製色 12 13 4 1 3 (13 14 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 15	<u>V</u> -					-	3(204)	×	0	0			4 6	17			
製色 12 13 4 1 3 (13 14 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 14 15 15	15-									-				4	18		
型子 12 1 1 5 2 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	<u>+</u> -												_				
中	-	_					_										
翻字 記せ 11 4 1 3(5104) ×	是 -					_		_							5		
翻字 記せ 11 4 1 3(5104) ×	폭-					_								_		-	
翻字 記せ 11 4 1 3(5104) ×	0 -														20		
翻字 記せ 11 4 1 3(5104) ×	1.				_										15		
翻字 記せ 11 4 1 3(5104) ×	- 표	-				_							_	_			
中P 12 2 1 1 4 1 3 (13 1	=	_	_			_		×		×					19		
世代 15.12	_	朝戶			_	-							_				
##		中巴	XZV	11	4	1											
##	₩.	強₽	XZV	15.12	8	1	4(XV 6)	×	○·×(<u>M</u> □·∪)	0		立、屈			27		
##	がみ。	弱K	XZV	4	2	0	1	0	0	0	のけぞり	屈	44	6			
照り 12 12 18 8 2 0 1 × × × × のけぞり 立空 5 10 6 6 1	.,	фĶ	XZV	10	4	1	3(₩4)	×	0	0	のけぞり	屈	53	16			
# 中P 【2日 12 4 1 3(EM4) × × × のけぞり 立空 5 8 2 20		3 <u>4</u> K	XZV	14	8	1	4 (XV 6)	×	×	×	転倒	屈	5 6		31		
独立 知 知 16 8 1 4 10 16 10 10 10 10 10 10	_	弱色	XZV	8	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5 1	0 6			
強化 17 8 1 4 (国図6) × × × × のけぞり 立空 12 6 11 現代 17 8 1 4 (国図6) × × × × のけぞり 立空 5 10 6 調料 中門 12 日 12 4 1 3 (国図4) × × × × のけぞり 立空 6 8 2	垂	中巴	XZV	12	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 8	3 2			
強化 17 8 1 4 (国図6) × × × × のけぞり 立空 12 6 11 現代 17 8 1 4 (国図6) × × × × のけぞり 立空 5 10 6 調料 中門 12 日 12 4 1 3 (国図4) × × × × のけぞり 立空 6 8 2	直ジ	強良	XZV	16	8	1	4 (20 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8	6 2			
強化 17 8 1 4 (国図6) × × × × のけぞり 立空 12 6 11 現代 17 8 1 4 (国図6) × × × × のけぞり 立空 5 10 6 調料 中門 12 日 12 4 1 3 (国図4) × × × × のけぞり 立空 6 8 2	P	弱队	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 1	0 1	0		
報酬	7	中长	XZV	10	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 6	12			
### 中の	-	強化	XZV	17	8	1	4(22 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	12	6	11		
第2	_	弱户	XZV	8	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5	10 6			
第 回	21	фP	XZV	12	4	1	3(XV4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6	8 2			
	Ø	9.85	XZV	16	8	1	4(22 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	7	6 2			
中	ヤ				2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5	10 2			
登録	7			11	4	1	3(XV4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6	8 8			
□ATA・特殊技 → +中形 図図図 8+6 2×2 1 1×2(回3+1) × × × のけぞり 近 20 3 3 20 → +中作 図図図 12 4 1 3(回図4) × × × のけぞり 近.展. ② 23 1 3 空中3-25 ☆ 大中作 図図図 11.12 4 1 3(回図4) × × × のけぞり 近.展. ② 23 1 3 空中3-25 ☆ 女子は中午 図図図 11.12 4 1 3(回図4) × × × × のけぞり 近.愛 314~15*1 単一→10*** ★ ★ 千 報節 図図 0 × × × × 8 1 35*2 10 空中0-30 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★			_					×	×	×			6	6 8			-
サキ中形 図目 V 8+6 2×2 1 1×2 (間3+1) × × × のけぞり 虹 20 3 3 20 サキ中ド X 2 V 12 4 1 3 (区V4) × × × のけぞり 虹原空 23 2 13 空中3-25 は会え上中ド X 2 V 12 4 1 3 (区V4) × × × のけぞり 虹原空 23 2 13 空中3-25 は会え上中ド X 2 V 12 4 1 3 (区V4) × × × のけぞり 虹原空 23 3 14~15** は中の-(17-18**) レイ・中海形 図 V 0 × × × × 8 1 13** 10 空中0-30 レイ・中海形 図 V 0 × × × × 8 1 33** 10 空中0-30 レイ・中海形 図 V 0 × × × × 8 3 37** 10 空中0-54 スタート 図 1 5 0 1 × × × 燃効ウン 立居 20 4 30 DATA と目が内シッチー 2 +1×2 0 0 0 × × × × 8 20 50 立原空 24 *** 18 *** 10 空中0-54 ESM 攻撃弧 ビョリ	DΑ				-	Ė				-							
サキ中部				816	2 × 2	2 1	1×2/8/03+1)	×	×	×	のけぞり	17		20	33	20	
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	_							-									3→25
★						_											
											9000	32,432			_		
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★						_		_				_	-			10	2000→42
スタート 区 V 1 5 0 1 × × × 総分ウン 立居 20 4 30 DATA・ZEROカウンター ZEROカウンター ZEROカウンター V 4 0 0 0 × × × ・ *************************						-								-			
DATA ZEROカウンター ZEROカウンター	_										微的ならい	立 戸	_	20			2.10 01
ZEROカウンター 図 2+1 x 2 0 0 0 x x x x *** *** *** *** *** *** *	_				5		, ,	^			ESK 777	TT* (SE				50	-
ZEROカウシター V 4 0 0 0 x x きりもみ立。思、空 29 4 18 無知0~28 ISM 攻撃道 ビョリ派 大学 投げ間合い 方角構定 タイムチャート DATA・投げ技 受過常設け 区 区 V 20 2 1 (本V3) 0 32ドット 5 20 保護素設け 区 区 V 20 2 1 (本V3) 0 32ドット 5 1 20	_	_		_	0 0			V		Ų	吹ダウン×2	th RP 5	v 24	-	10	_ <u>/</u> /	無限0→24 空中30→7
ISM 攻撃頭 ヒョリ				-						×				_			相手使Ⅲ0→21
DATA・投げ技 砂煮煮漬 び 型 20 2 1(型型3) 0 32ドット 0 5 20 (温常設す 図 型 20 2 1(型型3) 0 32ドット 0 5 20	ZER	Uカウンタ -	V	4	0	- (0	×	×		さりもみ	11 Att	E	29		- 10	相手機值0→26
DATA・投げ技 砂煮煮漬 び 型 20 2 1(型型3) 0 32ドット 0 5 20 (温常設す 図 型 20 2 1(型型3) 0 32ドット 0 5 20						_	W-2780	II III		rima c		ndo admiral in a	70			-//-	
●通常的	-		-	攻擊位	I Kan	-	MAT E	ットボ	-ナス 投口	ブ間合	L1	方四报	E		-	ソイムナヤ	y
後週常投げ 図 図 図 20 2 1 (図図3) 0 32 ドット ○ 51 20	_	_															
	-	_				_		_									
※空中投げ 図 図 20 2 1 (図図3) 3 (図図4) 横32ドット線0~84ドット ※3 の	_				_	_	-	_									
	多空	中投げ	XZV	20	2		1 (🛛 🖽 3) 3	3(🗓	4) 横32ドット	- 一般0~	84ドット	*3	الم	物後ま	ど) 空中	0一角地末で	

XZV

I No +P

面手をそろえて前方へ空き 出し、気弾を放つ。発射され た瞬間から60分の3秒間は、 気弾のヒット効果が「吹き飛 びダウン! になっているのが 大きな特徴(それ以降は「の けぞり」に変化)。技の動作 速度は、リュウの波動拳とま ったく同じだ。

務く中く強の変化

弾発射後のスキが大きくな るかわりに、気弾の飛ぶ速度 が上昇する。

	攻撃値	ビヨリ値		ゲーシ	7.4智力日曜		at traine	
	以李旭	ヒコリ他		極率	ヒットボーナ	2	ヒット効果	ガード方向
弱	11~1	2	3	B(XV 4)	1	政	ダウン、のけぞり)
中	11~1	2	3	B(⊠ ▼4)	1	歃	ダウン、のけぞり	立、屈、空
強	11~1	2	3	(XV 4)	1	飲	タウン、のけぞり)
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160 18

記 12 •

m<u>12</u> ♦ 12 47



· 弹発射

必殺技 XZV

新空波動變

空中で↓★★十戸

空中から気弾を放つ。気弾 は斜め下へ飛んでいき、地面 に当たると消滅。この気弾は、 空中の相手にヒットした場合 にかぎり、相手を地面にたた きつけてダウンさせる効果を 持つ。ちなみに、前方ジャン プ中に出した場合と、垂直 (または後方) ジャンプ中に 出した場合では、着地したあ とのスキが異なる。

関く中く強の変化 気弾の飛ぶ速度が上がる。

	攻撃値	ビヨリ値	ゲーシ	/ 1智力D III	Le L 206 ER	and the second
	双手 胆	レコク世	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
33	8~1	2	1 (XX 3)	1	のけぞり	
中	8~1	2	1 (🛛 📆 3)	1	のけぞり	立、屈、空
強	8~1	2	1 (XX 3)	1	のけぞり	

	0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160
前方ジャンプに	14	◆ (着地まで)	12%	空中□→循地まで	⊕ 3#	発射前に瀕地し	た場合は1		
2000	Laure Control								



1 弾発射

必殺技 XZV 灼熱波動拳 ->++P

全身より激しく気を発した のち、突き出した両手から高 熱の気弾を飛ばす。この気弾 は、食らった相手を燃やして ダウンさせる能力を持つ。豪 波動拳よりも、弾発射前後の スキが大きい。

| 職<中<強の変化

気弾のヒット数が増加。た だし、スーパーコンボの弾と はちがい、相手の飛び道具に 当たると(ヒット数に関係な く) 一発で消えてしまう。

	攻擊値	ピヨリ値		ゲージ増加量			ヒット効果	ガード方向		
	久手腔	レコラ地		基本	ヒットボ-	ナス	ヒット刈未		トグ回	
55	11~1	2	;	3 (XV 4)	1		燃吹ダウン			
中	(6~1)×2	2 2×2 3(3(₩4)	(≥ √4) 1×2			立.5	立、屈、空	
強	(4~1)×3	2×3		3(₩4)	1×:	3	燃吹ダウン			
0/60	0秒 20	40	60	80	100	120	140	160	180	
弱)~	18 🎍	53								
_	1									

弱-	18 🎍	53		
(中)-	18 •̀	54		



XIZIV

-IN-P

コブシを頭上まで突き上げ ると同時に、宙へ跳ねる。出 ぎわに全身無敵の時間帯あり。 弱中端のいずれも、攻撃が最 大で3ヒットするほか、2ヒ ット目の攻撃 (写真2枚目の ボーズ)までは空中ガード不 能になっている。

副<庫<強の事化 弱のみ、攻撃判定が出現し た瞬間から全身無敵ではなく なるかわりに、着地時の足元

無敵の時間が長い。

ゲージ増加電 ヒット効果 ガード方向 攻擊值 ピヨリ値 極本 弱 7×2+(7,4) 3×2+(3,2) 6 (XX) 1×3 吹ダウン 立、屈 1 x 3 吹ダウン /途中から 8×2+ (8.4) 3×2+ (3.2) 6 (XV9) (立、屈、空) 吹ダウン 強 9×2+(9,4) 3+2+(2,2) 6 (XV9) 1×3 40 60 100 120 140 160 180 0/60秒 20 空中9→37 ÷1無敵部位は 4(全身)40%以 8(胸下) 無散時間は60分の37→60分の46秒のあいだ (7)光下) **2 ########ED4/0/18 **604/0/49##@#Utf (4.9)

man sa

4 無敵時間は60分の58~60分の59秒のあいた (ひざ下) 弱で出した場



+ 攻撃判定出現

必殺技

XZV

養養新空間 (空中電巻新空間)

↓ ← + K (空中で↓ ← + K) ヒザを突き上げつつ跳ねた

あと、蹴り足をかまえて横回 転しながら前方へ飛んでいく。 空中竜巻新空脚の場合は、 ジャンプ軌道に浮力を加えた 感じの放物線軌道を描いて飛 行。地上版と異なり、ヒザの 攻撃判定は発生しない。動作 開始から60分の何秒で着地 したかにより、着地後の硬直 時間が少し変化する。

高く中く強の変化 地上版は、回転数が増加。 空中版は、浮力が大きくなり、 そのぶん遠くまで飛んでいく。

			ゲージ増加量		ゲージ増加量 ヒット効果		ガード方向
15	攻撃値	ピヨリ値	-	ヒットボーナス		ピッド効果	73 - 1-7314
33	地上:4+10 空中:6×3	地上:1×2 空中:1×3	地上:4(XV6) 空中:4(XV6)	地上: 1×2 空中: 1×3		吹ダウン	
中	地上:4+5×2 空中:6×3	地上: 1×3 空中: 1×3	地上: 4 (XV6) 空中: 4 (XV6)	地上:1×3 空中:1×3		吹ダウン	立、屈、空
強	地上 4×5 空中 6×3	地上: 1×5 空中: 1×3	地上:4(XV6) 空中:4(XV6)	地上:1×5 空中:1×3_		吹ダウン	
0/	60秒 20	40	60 80	100	120	140	160

弱 22 7 2

18

1)攻擊判定出現

- 中 22 7 2 5 2 空中0→37
- 空中0→51
- ※動作開始から60分の27秒以内に のあいだに無地した場合は5、60分 |4-4: 空中○→無地まで



+ 攻撃判定出現

+ 攻擊判定再出現

必殺技

XZV

阿修羅閃空

左へ長距離移動:←↓✔+PPP 左へ短距離移動:←↓₹+KKK 右へ長距離移動: →↓>+ P P P 右へ短距離移動:→↓×+KKK

その場で身がまえたあと、 コマンド入力で指定した方向 へ、指定した距離を移動する。 指定したぶんの距離を移動す るか、画面端まで移動したら、 直後に停止。移動をはじめる までのあいだは、頭部に食ら い判定が出現する。

-	攻撃値		ビヨリ値		シ増加盟	H	ット効果	ガード方向	
	文字但		3012	基本	ヒットボーナス		- 7 1 MAR		
_				0					
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180
P	21	~66*		11					
_ 20 (B	(10)	1~46 (全)		北相	手をすり抜けることが を中断する(相手をす	可能、移動道 り抜けられる	中で画面端にたど 時間、および無敵	り無いたら、そ 時間もそこで中	の時息に
(A)	21~5	1 3%	11	0.90	C.1012 0 (187 0)				_



†全身無敵終了

ZV

百鬼薬

↓×⇒グナ(P) ※動作中の追加入力により以下の 技へ変化

前方へ跳んでいき、以下の 5種類の技へ変化する。変化 後の技の弱中強は、跳んでい くときの弱中強で決定(たと えば↓▲→▶+強企のあと弱 ※を入力すると、強・百鬼豪 尖が出る)。なお、弱中強の 区別があるのは、最初のジャ ンブ動作、百鬼豪新、百鬼豪 尖の3つだけだ。

頭<中<強の変化 ジャンプ動作:跳ぶ距離が伸 び、跳ぶ高さが低くなる。 百鬼豪新:スペる距離が増加。

百鬼豪尖:落下後に立ち上が るときの動作が速くなる。 各技の特徴

百鬼豪斬 (ひゃっきごうざん) スライディングを出す。 百鬼豪衝 (ひゃっきごうしょう)

掌底を振り下ろす。 百鬼豪尖(ひゃっきごうせん) つま先を前へ向けて落下。

百鬼豪砕(ひゃっきごうさい) 相手の肩をつかんで反転し、 ヒザにたたきつける。画面端 以外の場所で、立っているor 空中にいる相手をつかめる。 百鬼豪燮(ひゃっきごうつい)

相手をつかんで回転しなが ら跳んだのち、地面へ落下。 百鬼豪砕と同じく、画面端以 外の場所で、立ちor空中判定 の相手をつかめる。

TA- #9/#	レコロ店	ゲージ増加量		L. LANGER CO. LANGE CO. L.	AT L'origination	
父李胆	とヨリ恒	基本	ヒットポーナス	ピット如来(本には残け関ロい)	ガード方向	
第16/中17/強18	5	1	3(14)	転倒	屈	
第16/中17/強18	5	0	3(14)	吹ダウン	立、空	
弱20/中21/強22	5	0	3([14)	吹ダウン	立、空	
20	2	0	6(19)	横 -25-15ドット 縦 -3~17トット		
19	2	0	6(№9)	横 8~34ドット 縦 22~40ドット		
	第16/中17/第18 第20/中21/第22 20	第16/中17/第18 5 第16/中17/第18 5 第20/中21/第22 5 20 2	R C - 3 D W 本本 R I I I I I I I I I	日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本	20 2 0 6 1 1 1 1 1 1 1 1 1	

日7年本主				0 (V 3)	殿 22~40ド	ット	
0/60秒	50	40		0/60秒	20	40	60	80
ジャンプ 空中1-	1 27(£	加入力受付)	百鬼豪後	6 10	(驀地ま	<u>e) 18</u>	空中○→無	地まで
第百先最前 28	17		园·百鬼豪	8	可变	○→攻撃判定/月	7 低から60分の	46秒後
中百鬼豪新 2 11	17		中·百鬼景	多 8	可変	4- 0→攻撃判定/削		43秒後
全百先豪新 2 13	17		(強)百鬼豪	<u>8</u>	可変	42 0→攻撃判定/前	重から60分の	41秒後









① (投げ間合い)

\subset	スー	-//-	ーコンフ	tڙ
X	Z			
1 to /	500 C	2		

弱₽、弱₽、→、弱化、強₽ ※回はLV3専用

かまえをとったまま前方へ 移動し、相手をとらえたら連 続攻撃をたたきこむ。密着時 に使用したさい、画面暗転の 時点で相手が投げられる状態 だったら、ときおり回避不能 C (→P.231)。

)	攻撃値		ピヨリ値	グージ増加重			投げ間合	1.5	ガード方向	
	70		0	基本	ヒットボーナス		בו נייו לואנ	61	リートカ回	
				0			20ドット			
0/60秒	20 40		60	80	100	120	140 160		180	
42	4	7	9							





スーバーコンボ

りってうほどう 減投豪波動 → \LV ← → \LV ← + ®

同じになっている。

両手に集約した高密度の気 をひとつにまとめ、気弾に変 えて前方へ放つ。弾の攻撃値 とヒット数をのぞけば、技の 能力はリュウの直空波動撃と

レット数が増え、1ヒット あたりの攻撃値も上昇。LV3 のみ、最後の1ヒットに相手 を燃やす効果がある。弾発射 後のスキは、(ほかの技とは逆

	攻撃値	ピヨリ	億 -	ゲーシ	/増加量 ヒットボーナス	ヒッ	ヒット効果	
LV1	(10~1)×4	0		0	0	のけぞり×	3+吹ダウン	
LV2	(12~1)×6	0		0	0	のけぞり×5+吹ダウン		立、屈
LV3	(13~1)×8	0		0	0	のけぞり×	7+燃吹ダウン	_
0/1	60秒 20	40	60	80	100	120	140	160

(V) 5 5 47

LV2 5 5 45





①画面暗転

スーパーコンボ

に) 高いLVほど小さい。

区 n=tnt3(x30x3 減殺豪昇龍

減粒素昇能 ↓>→↓>+®

展昇龍拳の動作を連発する。LVを問わず、攻撃判定 の出現したあとまで全身無数 となっているのが大きな利点。 ただし、お互いの距離が近く て、なおかつ相手が地上にい る場合でなければ、必撃が中 途半端にしかセットしない。 [170] [3] 記述る子子子(1

LV3にかぎり、豪昇龍拳の 動作を3連発する(LV1~2の 場合は2連発)。全身無敵の時間も、LV3のみ極端に長い。

	攻撃値 13×4			۲	ビヨリ値 O O		ゲージ増加量 基本 ヒットボーナス			ヒット効果			ガード方向
LV1				_			0	1-2-	0	のけぞり×2+吹ダウン×2		立、屈	
LV2	14×2+12+14+12×2			0				0	のけぞり×3+吹ダウン×3				
LV3		15×8			0		0		0	のけぞり×5+吹ダウン×3			
0.	/60秒	20		40		60	80)	100	120)	140	160
(VI)	4 5 4	4 5 4 8 13		5	5 26		3	1	空中40→84				

V2) 4 5 4 4 4 14 4 4 22 34 22 40→89

1/3 4 5 4 8 13 4 4 4 13 4 4 22 38 堂中64→119









り画面暗転

スーパーコンボ

A 8.0 5

天魔豪斬空 空中で↓>→↓>→+P

掌底に気を集約し、空中から斜め下へ気弾を放つ。前作とはちがい、この気弾は空中ガード不能。最後の1ヒットには、食らった相手を地面にたたきつける効果がある。

新空波動拳と同じく、前方 ジャンプ時に出した場合と、 垂直(または後方)ジャンプ 時に出した場合では、着地後 の硬直時間がちがう。

LVの上昇にともなう変化 攻撃値とヒット数が増加。

	YAND DE	ピヨリ催	in .		増加量	ヒット効果		ガード方向
	攻擊値	C3016	2	海本	ヒットボーナス			
LV1	(9~1)×4	0		0	0	のけぞり×	3+叩ダウン	
LV2	(10~1)×6	0		0	0	のけぞり×5+叩ダウン		立、屈
LV3	(12~1)×8	0		0 0		のけぞり×7+燃叩ダウン		
0/	60秒 20	40	60	80	100	120	140	160

(LVI) 4 5 (痛地まで) 14~18※ 空中O→着地まで

【V3 4 5 ★ (機地まで) | 14~18※ 空中の一種地まで ※前方ジャンプ中に出した場合は14、毎回の後方ジャンプ中に出した場合は18となる ※前方ジャンプ中に出した場合は14、毎回の後方ジャンプ中に出した場合は18となる







中画面暗転





DAN

PDOEII E

本名、火引弾。「サイキョー流道場師範」を 自称する日系人。父の仇サガットを倒し、世界 最強を自認。現在は門下生取得のため世界各国 を渡り歩いている。

177cm

★74kg

3サイズ······B113 · W83 · H88

血液型 ……〇型

出身地 · · · · · 香港

特技・・・・・・かわら割り、カラオケ

好きなもの・・・挑発

嫌いなもの・・・ワカメ、小悪党、キザな男

FIGHTING STYLE

独自のスタイル (サイキョー流) を確立して いるものの、その根底に流れるのは、ゴウケン から教わった武術。内に秘めた僧悪の念により 節から破門を書い渡されたが、現在の人柄に陰 の部分は感じられない。挑発で相手の動揺を読 う独特の戦法は、精神面で優位に立つための頭 脳的戦略なのか、単なる彼の性格なのか……。

FASHION STYLE

かつては同じ師についていたこともあり、基本的な服装はリュウやケンと同じ。ただし、お調子者な性格が災いして、腰の無帯には重みが感じられない。道着の色合いとは対照的に、うしろ髪をたばねる髪どめは地球なもの。汗の吸収を良くする内側の黒いシャツは、死んだ父親の服装をまわたものらしい。



日の出公園 [JAPAN]

世田谷区・日の出公園。

ダンのテントにさくらが訪ねてく る。

ダン「おう、さくらじゃねぇか。ひさ

- しぶりだな」 さくら「相変わらずですねー。ちゃん
- とご飯食べてます?」
- タン「なんだおまえ、おふくろみたい な物言いだな」
- さくら「そんなことより、じつはスッ ごいニュースがあるんです」
- ダン「あん?」
- さくら「今度、ケンさんが誕生バーティーをやるんですよ」
- ダン「俺ァあのキザ野郎を祝う気はね ぇぞ!
- さくら「そうじゃなくって。その会場 で、ちょっとした格闘大会をやるら しいんです。なんか賞金も出ると か」
- ダン「おまえ、金がほしいのかよ」
- さくら「そりゃあほしいけど……それ より、全米選手権の優勝者のケン さんのバーティーですよ? すごい格 闘家とか集まりそうじゃないです か。それに、もしかしたらあの人も くるかも」
- ダン「それが目的かよ。で、なんで俺 ンところへきたんだ?」
- さくら「ダンさんて、見かけによらず 外国語得意でしょ? 英語とかタイ

語とか……!

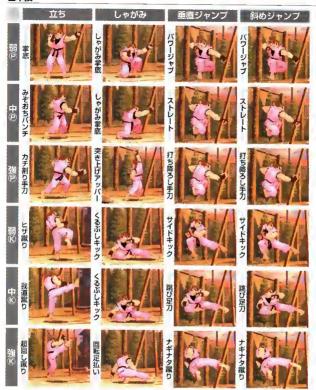
- ダン「見かけは余計だ。まあな、言っ ちゃあなんだが日本語、英語、タイ 語に広東語。フランス語とロシア語 も少々できるかな」
- さくら「スッゴイ! やっぱ頼りになるなー。で、その才能を見こんで、いっしょに大会に出てほしいんですよ。いろんな人と知り合いになって、世界中の格闘家と会うチャンスを作りたいんです」
- ダン「おまえも物好きっつーか、学生 のくせに勉強以外にゃ熟心だな。… …ま、条件つきなら引き受けてやら んでもねえ」
- さくら「条件って?」
- ダン「知ってのとおり今オレは、サイ キョー流の門下生を探している。お まえも入るべきなんだがな……」
- さくら「それはその……エへへ、学生 のうちは学校へいかないと……ネ?」 ダン「よく言うぜ。このサボリ魔が…
- …で、だ。おまえが新しい対戦相手 と知り合いになったら、そのままサ イキョー流に入門させろ。それが条 件だ!
- さくら「エエ〜ッ!? そんなの本人が 入りたいって言うかどうか……絶対 言わないと思うけど……」
- ダン「入らせるんだよ! おまえが入 らないんならそれぐらいしろ」

- さくら「う~ん·····なるべく努力する、ってことで······」
- ダン「よおし! 約束は守れよ! な あに心配するな、この俺サマの超絶 技をひと目見たら、入門せずにはい られねぇ! 大船に乗った気でいろ よ!」
- さくら「(何だかなァ·····) じゃ、出 発の日にきますから、また!」 走り去るさくら。
 - タン「フフフ……軌道に乗ってきた な! 見てろよオヤジ、世界がサイキ ョー流に染まる日も近いぜぇ!!」



82 28 CHARACTERS

基本技



特殊技











ダンはどのISMで も各種の挑発を無制 限に出せる。20ダン の挑発は、突き上げ たコプシにガード不 能の攻撃判定が出現 (相手がガード硬直 中だとガード可能。

特殊技

▼ サイキョー流防御
【ガード時に→要素+②②②*1】

しゃがみ

ZEROカウンタ-

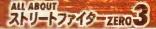
【ガード時に→要素+】 同じ強さのP/C】





P空中投げ

漢投げ (おとこなげ) 「ジャンプキ要素or⇒要素+PP」



	-	ISM	攻撃値	ピコリ棒	ゲ	ージ増加量		キャンセル		- ヒット効果	ガード方向			-	711	チャー		
-15		-	·X本Ⅲ	Cabi	基本	ヒットボーナス	連打	必投技	SC	L J I AUX	17 - 1-7240	-	-		7 - 1 AA	, ,	_	_
UA	TA • Ex		_	_	_					military	* 0	0.4	7	_				
-	弱的	XZV	5	2	0	1	×	0	0	のけぞり	立、屈		_					
-	中色	XZV	13	4	1	3(🔯4)	×		0	のけぞり	立、屈	4 8		11				
立.	34 P	XZV	17,16	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7		21				
٠.	弱化	XZV	6	2	0	1	×	0		のけぞり	立、屈		6 8					
	中区	X Z V	12.11	4	1	3(24)	×	×	×	のけぞり	立、屈	44		55				
	強化	XZV	18	8	1	4 (M 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	12	_	19				
	\$6 P	XZV	4	2	0	1	×	0	0	のけぞり	立、屈	34	7					
١.	中色	XZV	11	4	1	3(₩₩4)	×	0	0	のけぞり	立、屈	5 (_	1				
4	94 P	XZV	15,14	8	1	4(M 6)	×	○'×(<u>n</u> ○'○)	0	のけぞり	立、屈	7	2	28				
がみ	弱化	XZV	3	2	0	1	×	0	0	のけぞり	屈	5 4	9					
-	中底	XZV	10	4	1	3(₩₩4)	×	0	0	のけぞり	屈	7	6	13				
	強权	XZV	14	8	1	4(₩ 6)	×	×	×	転倒	屈	6	6	3:	2			
	野門	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 1	0 (6				
垂	中色	XZV	11	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6	8	4				
画	強的	XZV	18	8	1	4 (MM 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	12	2 4	14				
垂直ジャンプ	弱化	XZV	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5	10	9				
7	中区	XZV	10	4	1	3(🛛 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	7	8	9				
	強化	XZV	14	8	1	4(XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8	6	15				
_	e 55	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 1	0	6				
유크	中色	XZV	11	4	1	3(24)	×	×	×	のけぞり	立、空	6	8	4				
斜めジャ	強色	XZV	18	8	1	4(M0 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	12	2 4	14				_
P	弱化	XZV	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5	10	9				
ンプ	中⑥	XZV	8,10	4	1	3(274)	×	×	×	のけぞり	立、空	7	7	9				
	36 K	XZV	17	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、空	8	6	15				
DA	TA·特别	集核					п											_
		X Z V	(2 1)	(20)	3	—(X 1)	×	×	×	(間のけぞり)	(Mri-KEE	8	4		61		1	〇のみ攻撃判定と
Lets	み中にスタート	XZV	(21)	(20)	1	— (2 1)	×	×	×	(国のけぞり)	_	0	4		61		7	□のみ攻撃判定は
	1上昇中にスタート	XZV	(231)	(20)	-	(🛛 1)	×	×	×	(ロのけそり)			(推:	地まで)	©Ø≱1	文献判定	出現 空	中ロー無地まで
	+スタート		((31)	(20)	3	—(X 1)	×	×	×	(間のけぞり)	_	0	33+		16	4 5	9 /	図のみ攻撃利定的 空中0~45
	+スタート			-	3	(21)	×	×	×				36*	- 11	17		59	》□のみ攻撃判:
#-	KIRIC	V	(🛚 1)	(20)	0	(601)	×	×		(国のけそり)	「ロルート小川			r 31°3			-0	型中0→49
	TA · ZE		147-		J	_	Â											_
	Oカウンター	2	4	0	0	0	×	×	×	きりもみ	立.居 2	9	23	4	-	38		無数0→23
_	ロカウンター	V	4	0	0	0	X	×		きりもみ		_	26		1	18	無他口	組手硬直D→ →26
ZEM	ロルソンダー	V	*	U	J	U	^	^		2000	Tr (10)		20		-	13	相手被	m0→53
		lmsc	Table State Con-	dmr. r		ケーショ		An	£000^		-phophyline	b			n / ·	#C	L	_
-	45	ISM	攻撃信	E304				ーナス 投	げ問合	U1	方向指数	ξ.			ソイム	チャー	-1	
D/A	ITA・投	7致																

XZV XZV ※2······相手をすり抜けることが可能 ※3·····立ち&しゃがみは26、空中は31

色通常投げ

P空中投げ

20 2 1

20 2 1 0

0

28ドット

横24ドット、縦62~70ドット

| (着地の60分 空中0→無地まで

必殺技

XZV 我道拳

1 **>** + P

すぐに消滅する気弾を、掌 底から放つ。相手がスーパー コンボやオリジナルコンボを 使用しないかぎり、気弾の攻 撃値が1まで低下することは ない (→P.273),

悪くゆく神の変化 気弾の出現時間が延びる。 強

	攻撃値	ピヨリ値	ゲーシ	/北西カロ 職	1 1 44.00	ガード方向	
		ヒョリ胆	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	カートカロ	
55	10~1	1	3 (🔯 📆 4)	6 (XX 9)	のけぞり		
中	10~1	1	3(274)	6 (X (9)	のけぞり	立、屈、空	
398	10~1	1	3(274)	6(229)	Ω(±₹°h		

0/6	50秒	20	40	60	80
(22)	11 +		43		
(33)		¹ ──弾消滅(30分の14秒)		
(A)	11 +		44		
(4)		P. Davidson	(00/100177)		

-1
- 1
011
Jun



必殺技

XZV

晃龍拳

⇒ 1 %+(P

コブシを突き上げ、宙へ跳 ねる。写真1枚目のボーズ中に 出ている攻撃は、空中ガード 不能。下記の条件を満たした ときのみ、身体が光り、宙に 跳ぶ瞬間まで全身無敵となる。 蘇く中く強の変化

跳ねる高さと距離が増加。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲーシ	/ 增加圖	1 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1 . 1	42 11-4-44	
	大手 但	にヨリ胆	継本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向	
弱	14.10.2	4.3.2	6 (XV9)	1 (🔯3)	吹ダウン	+ ==	
中	15.11.2	4.3 2	6 (XV 9)	1 (XV3)	吹ダウン	立、屈(途中から)	
強	16,12,2	4.3.2	6(XV 9)	1 (🛛 🗗 3)	吹ダウン	一 (立、屈、空)	

0/60秒	20	40	60	80
弱 <u>5 1</u>	5 (全身)	30	空中11→39	
中 5	(全身)	37	空中	11→50
多 5	23		43	m) 1 .60

† (強の当たり判定) †攻撃値2に低下 ※各ラウント開始時から、23、38、53、68……回目(最初は23回目、以降は15回目ごと)に出した攻撃が晃耀拳だった場合のみ、全身無敵の時間帯が発生、各 種の挑発や、投げ技の空振りも攻撃回数として数えられるが、例外的に、P空中投げ、サイキョー流防御、挑発神話の効果中に出した規矩はカウントされない。

必殺技 XZV

断空脚(空中断空脚)

↓ # ← + K (空中で↓ # ← + K) ※空中断空間は図▼のみ使用可能

前方へ跳びながら蹴り技を くり出す。弱中強で、それぞ れ性能が大きく変化する。

断空脚は、攻撃値などの各種 データは地上版の断空脚とま ったく同じだが、技の動作速 度、および跳んでいく方向と 移動速度が異なる。

弱く中く強の変化

攻撃回数が増えるほか、跳 んでいく距離も伸びる。ちな みに、空中断空脚はジャンフ 中であればいつでも出せるが、 あまり低空で弱、空中断空脚 を出すと、攻撃判定が出現す る前に着地してしまう。

	攻撃値		ピヨリ値	被本	ゲーシ地	加温	ヒッ	ト効果	ガード方向
弱	15		4	4(🔯	6)	3(XV 4)	吹:	サウン	
中	9×2		2×2	4(🛛	6)	1×2	のけぞり	+吹ダウン	立、屈、空
強	6×3		2×3	4 (👿	6)	1×3	のけぞり×	2+吹ダウン	
	0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160
207	24		10 23	空中11	41				

空中12~45

空中13→66 30

空中○→船地まで

16 空中○→着地まで

4 (兼地まで) 空中○→着地まで



弱·断空脚





強・断空脚 (3ヒット目)

スーパーコンボ 必勝無頼拳

Irelre+K その場で連続攻撃をくり出 したあと、晃龍拳の動作でフ ィニッシュ。攻撃ヒット中は

間合いが離れないようになっ ているものの、くり出す攻撃 のリーチが全体的に短めなの で、お互いの距離が離れてい ると、攻撃が空振りしてしま う可能性もある。 EVの上昇にともなう変化

連続攻撃の内容が大きく変 化。各LVで出す攻撃の順番 は前作と同じだが、LV3の攻 撃ヒット中に相手を手前に引 きこむタイミングが、前作の 6ヒット目から、8ヒット目 へと変わっている。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲ <u>ージ</u> 脚本	増加業 ヒットボーナス	ヒット	効果	ガード方向
LV1	10×5	0	0	0	のけぞり×4	+吹ダウン	
LV2	11×4+12×3	0	0	0	のけそり×6	+吹ダウン	立、屈
LV3	16+12+10×2+8×7	0	0	0	のけぞり×7+3 +吹ダウ	のけぞり×2 ン×2	
0	/60秒 20	40 60	80	100	120	140	160
(VI	4564494	9 4 15	22	39	空中	58→118	
(V2	(全身)	9 4 14	48 1	22	39	空中80→1	30
(LV3	456996	4 9 5	13 5 1	8 6 6	5 4 5 16	12 10	0 39)



| 画面暗転 1.攻擊判定出現



1 攻擊判定出現



† 攻撃判定出現

	スーパーコンオ	ť
	Z	
LA	で報道巻	

よな→よな→十円 ある程度飛んだ時点で消え てしまう、複数ヒットする気 弾を放つ。気弾の飛ぶ速度は、

やや遅め。

LVの上昇にともなう変化 気弾のヒット数が増えるほ か、より遠くまで飛んでいく ようになる。飛んでいく距離 の限界は、前作と同じ (LV1 は、強・我道拳より少し遠く まで届く程度。LV2は、スタ - ト時のお互いの間合い程度。 LV3は、約3分の2画面分)。

	攻擊値	ピヨリ値	ゲーシ	対機加量 ヒットボーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向
LV1	(11~1)×3	0	0	0	のけぞり×	2+吹ダウン	
LV2	(13~1)×4	0	0	0	のけぞり×	3+吹ダウン	立、屈
LV3	(15~1)×5	0	0	0	のけぞり×	4+吹ダウン	
0/	30#0 20	40 60	80	100	120	140	160

弾消滅(60分の25秒)

- 弾消滅(60分の41秒)

- 弾消滅(60分の57秒)









1 画面暗転

1 弾発射

スーパーコンボ

晃龍烈火 INDIN+R

晃龍拳の動作を2連発する。 出ぎわに全身無敵の時間帯が あるだけでなく、攻撃動作の 途中には、ヒザから下の食ら い判定がなくなる時間帯も存 在。スーパーコンボにしては

めずらしく、ピヨリ値がゼロ ではない点も大きな特徴だ。

しいの一界にともなう変化 ヒット数と攻撃値が増える ほか、1回目の晃龍拳の動作 中に少し前方へ進むようにな る(前進距離は、LV2だとぼ んの少しだが、LV3ならそれ なりの距離を進む)。

	攻撃値	ビヨリ値		ジ増加量	- Fu	ト効果	ガード方向
			基本	ヒットボーナス			73 17319
LV1	12×4	1×2+2×2	. 0	0	のけぞり>	(3+吹ダウン	
LV2	14×5	1×2+2×3	0	0	のけぞり×a	2+吹ダウン×3	立、屈
LVЗ	17×6	1×3+2×3	0	0	のけぞり×3	3+吹ダウン×3	
0/	60秒 20	40 60	80	100	120	140	160
(VI)	4548 1	3 5 26	28	空中40-	88		
CAI	. 10 8 - (7) ざ下) - 26 (ひざ下)		(全身)			
(LV2)	4548 1	3 5 5 21	28	空中40→	-88		
(FAS)	12(全身) 28 (() ざ下) - 28 (ひま下)					
(LV3)	45444 1	3 6 5 21	28	空中40→	-88		
610	14 (全身) 7 : (()さ下) = 26 (ひざ下)					





①画面暗転

ット目の判定出現

T)ひざ下無敵開始







LV1専用スーパーコンボ



↓≒⇒↓≒⇒+スタート

LV1しか存在しない、ダン のスーパーコンボ。前転挑発 を5回行なったのち(それぞ れセリフが異なる)、前方ジ ャンプ挑発→「よゆうッス」 でフィニッシュ。スーパーコ ンボゲージを消費する挑発で、 攻撃能力はまったくない。

攻撃値		ビヨリ値	ゲージ増加量 基本 ヒットポーナス			ヒット効	ガード方向	
_			0		-			-
20	580	800	620	640	680	700	720	740
585	2	※空中7→2	7、75→95、	143→163、	211-231.	279 -299.	395-415	419-472
	20	20 580	20 580 600 585 ※空中7-2	- 0 20 580 600 620 585 * * * * * * * * * * * * * * * * * *	- 0 - 0 - 20 580 600 620 640 585 ※空中7-27, 75-95, 143-163,	20 580 600 620 640 680 585 2247-27, 75-95, 143-163, 211-231.	20 580 600 620 640 690 700 585 *247-27.75-95.143-163.211-231.279-289.	20 580 600 620 640 680 700 720 585 *247-27.75-95.143-163.211-231.279-289.395-415









(1)面面缝板

LV3専用スーパーコンボ



挑発神話

↓ピ←↓ピ←+スタート

残像がついているあいだは、 すべての攻撃とガードが使用 不能となり、そのかわりに、 どのボタンを押しても挑発が 出る。行動可能中にダメージ を受けなかった場合は、最後 に歯を光らせながら「よゆう ッス」を出して動作終了。

	挑発の攻撃値		挑発のビヨリ個	挑発の	挑発のゲージ増加量 基本 ヒットボーナス			挑発のヒット効果		
				0	-		_			
0/60秒	20	40	1200	1220	1240	1260	1280	1300	1320	
5 1 1	184 (挑発使	用可能)	2	63						



行動可能中	に出せる挑発	挑発书	・ャンセルについて
技名	コマンド	技名	その検索をキャンセルできる動作
\$18.50k	立ち分間でDeck		LANDS DESC SEED

DO: NO	-121	1 23
挑発	立ち状態でPorK	#
ノヤがみ挑発	L/K-↓+Pork	27
前転挑発	U/(-1+@ork)	Le!
後転挑発	UK-#+@orK	前
ブャンプ排発	空中で中の形	樹
ゆうッス	スタートボタン	170

	しゃがみ発発、前転換発、後転換発、
挑発	よゆうゥス、ジャンプ ※1
州棋	銃発、よゆうッス、ジャンプ ÷2
能統	姚兒、よゆうッス、ジャンプ ⇒2
磁視	狭発、よゆうッス、ジャンプ ※2
の離	なし
12347	77.1

※1 ちがうボタンを押した場合にかぎり、挑発でもキャンセル可能 ※2 ちがうボタンを押した場合にかぎり、しゃがみ挑発、前転挑発、後転挑発でもキャンセル可能

ポーズ集の部屋4

(キャミィ~ユーニ)







DHALSIM

PROFILE

数々の身体的特徴をそなえている、ヨーカ修 行僧 貧困と病に苦しむ村人を救うべく、スト リートファイトによる金もうけという苦渋の選 択をする。妻サリーは17歳、現在妊娠中

身長 · · · · · · 176cm (可変)

体重 ······48kg

3サイズ · · · · · B107 · W46 · H65

血液型・・・・・○型

出身地・・・・・インド

特技・・・・・・・説法、無我 好きなもの・・・カレー

嫌いなもの・・・肉類

FIGHTING STYLE

苦行によって体得したヨガの奇跡をあやつり、連い間合いから相手を攻撃する。極限まて 脂肪をそき落とした肉体は関節の異常な伸びを 実現しながらも、聞いに必要な部位の筋肉をほ たんど犠牲にしてい、いかなるときも思り の心を忘れない精神は、蹴りを放っときに見せ る合学水ーまからも感じ取ることができる。

FASHION STYLE

修行僧の名にふさわしい質素な衣類を身につけ、腰の部分を荒縄でしばっている。顔や頭部にほどこしたペイントは、彼の信仰する教養に関係したものと思われ、手首と耳につけられたリングは魂の輪廻を連想させる。人の死を顧閑なものとして受けとめる風習からか、首には複数のしゃれこうべをがら下げている。



重い荷物を降ろし、ダルシムは長老 の前に腰を下ろした。

4ヵ月ぶりの帰郷である。

ストリートファイトという、神の訓 (おし) えにそむきかねない荒ワザで 村人を飢餓や病から救おうと決意した ダルシム。

こうして長老をはじめとするみなの 心よりの感謝を目の当たりにすると、 痛んだ胸のうちも癒される思いである。

村は確実に明るくなっていた。わすかずつではあるが生活の余裕も出てきたようだ。ちょうど年に2度の村祭りを明日にひかえ、村の女たちは記念碑前の広場でその準備にかかっているという。村長はダルシムに、早く妻に服事な姿を見せてやりなさいと見送った。

ジャウンブルの記念碑。小さな村に はあまり似合わない立派なモニュメン トだ。

疫病や戦火の災いから人々を護った 太古の英雄ジャウンブルが奉られてい るとされるが、あくまで村のあいだで 伝わる口承伝記にすぎない。

ともかく記念碑は村人の繁栄と衰退 とともにあった。

記念碑の前の広場は色とりどりのたれ幕や旗で飾りつけられていた。

そのなかにサリーの姿を見つけ、ダ ルシムは話しかけた。

夫との再会を喜ぶ妻。

しばし手を休め、ふたりで記念碑を 見上げる。心地よい風が広場を渡って ゆく。

「わたしとあなたが出会ったのは、こ の碑の前でしたわね」

珍しく妻からそんな話題が切り出された。

彼女なりの気づかいだと察したダルシムは、真意を伝える決意をした。「私はいくばくかの稼ぎをもたらし、重い病の者には薬を買い与えることもできた。これ以上戦いをつづけねばならぬ理由はない。しかし……私は感知してしまったのだ。この世界全体に、強大な負のエネルギーが満ちようとしている。避け得ぬ理不尽な災いが、我々に降りかかろうとしていると知りながらこれを見週ごすことは……私には、できない」

眼を閉じ、夫の言葉を静かに聞いて いたサリーはゆっくりと答えた。

「帰ってきたあなたの顔を見たときから、そうではないかと感じておりました」

ついと眼を夫に向ける。いつもと変 わらない優しい表情。

「あなたを信じるのが妻の役目。そして……かならず無事でもどってくるのが、父としてのあなたの役目ですわ」「父……おお、サリー!」

しっかりと見据える妻の眼。それは

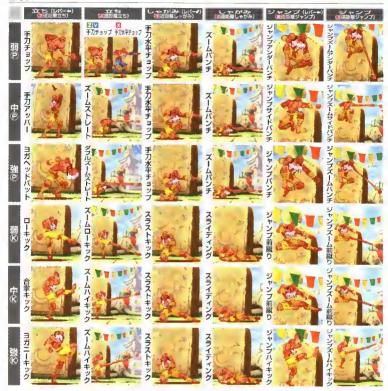
子を慈しむ母の眼でもあった。

胎内に息づく新たな家族を思い、や はりダルシムの決意は揺らぐことはな かった。



82 28 CHARACTERS

基本技



特殊技



図ダルシムで←十等Pを 人力後、弱Pを押しつづけ ると、手刀をかまえて傾直 これを60分の32秒間つつけた場合、特殊技が出る (それ以前に弱っポタンか ら折を離すと、直後に基本 なの←+をPFが出る

特殊技



ZEROカウンター

図 ガード時に◆要素+ 同じ強さのP·K

▼ 【ガード時に●要素+ 同じ強さの P·K】

P通常投げ



K通常投げ

ヨガスルー [←or→+®®]

技の←+弱Pが出る



		ISM	攻擊値	ピヨリ倫	基本	ージ増加機 ヒットボーナス	3917	キャンセル 必殺技	SC	ヒット効果	ガード方向	1			タイ	ムチャー	-1-	
ATA	· ##	技		173					4.7									
	88 P	X Z V	6	2	O	1	×			のけぞり	立、屈	3 9	1	0	9-1			
5 —	фP	XZV	13	4	1	3(274)	×	/,×(♥), }	_	のけぞり	立、屈	4 5		24				
-	₩ P	XZV	9+8	4+3	1	3+1(204+1)	×	1+×	+×		立、屈	5 6	3 7		27	7		
-	弱 K		6	2	0	1	×	1		のけぞり	立、屈	4 5	13	3		_		
	中化	XZV	11	4	1	3(MM 4)	×	1		のけぞり	立、屈	5 3		7				
-	強K	XZV	16	6	1	4(M 6)	×			のけぞり	立、屈	6 4		_	7			
_	-	_	6	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	3 8		0	. /			
-	ξξ P	2 7				1						44	10	U				
_	弱P	X	3	2	0		×			のけぞり	立、屈			18				
_	фP	XZV	10	4	1	3(🖾 🖽 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10		18				
-	∰ P	XZV	13	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	1;	_		23			
_	弱 K	XZV	3	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、屈	8	_	12				
_	中K	X Z V	9	4	1	3(🛛 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10	_		21			
_	強K	X Z V	14	6	1	4 (MM 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	12			22			
	弱P	X Z V	5	2	0	1_	×	Ö	0	のけぞり	立、屈	33	9					
	中P	XZV	11	4	1	3(24)	×			のけぞり	立、屈	4 4	11					
	強P	XZV	14	6	1	4(226)	×)	-,	のけぞり	立、屈	5 4	1 1	3_				
	弱K	XZV	5	2	0	1	×	1		のけぞり	屈	44	11					
	фκ	XZV	10	4	1	3(₩₩4)	×	1		のけぞり	屈	5 4	1 1	4				
	3% K	XZV	14	6	1	4(₩₩6)	×	×	×	転倒	屈	6	4	2	5			
	弱P	XZV	2	2	0	1	×	×	×	のけぞり	屈	10	2	2	1			
	фР	XZV	9	4	1	3(🗓 4)	×	×	×	のけぞり	屈	12	2 4		24			
Т	∰ P	XZV	12	6	1	4(20 6)	×	×	×	のけぞり	屈	1	4	6	2	27		
	弱化	XZV	5	2	0	1	×	,		のけぞり	屈	3 :	9	9				
	фκ	XZV	9	4	1	3(🛂 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	屈	7	11		13			
	強K	XZV	14	6	1	4(MV 6)	×	×	×	報告任例	屈	8	13	3	2	25		
	弱P	XZV	野班 7 斜め・6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 1	0	11				
-	ФP	XZV	無限 12		2	3(XV 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	4	8	13				
_	34 P	XZV	16	6	2	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、空	4 8	3 1	0				
-	BB K	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空		10	12	,			
-	中K	XZV	10	4	2	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	華道		6	12	斜め 5	8	12
-	強化	XZV	15	- 6	2	4(MV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8	6	14		4100		
_	弱戶	XZV	4	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	重通	_	2	20	斜め	7 4	20
_	фP	XZV	8	4	2	3(₩¥4)	×	×	×	のけぞり	立、空	8	2	22		0-1-02		Lo
_					_		_	x	×			_	4	1:				
_	強 P·	XZV	12	- 6	2	4(206)	×		×	のけぞり	立、空	8	4		21			
	弱K	XZV	3	2	0		×	×		のけぞり	立、空	9			21			
	фк	XZV	8	4	2	3(224)	×	×	×	のけぞり	立、空							
	強K	XZV	13	6	2	4(2 46)	×	×	×	のけぞり	立、空	1:	2 4		26			
-	A・特別				-:	=	\sim		-	\sim					-		-	_
+ 報		2 V	3	2	0	_ 1	×	_		のけぞり	立、屈	4 4	10					
いつ	づける)	Z	12	6	0		×	×	×	のけぞり	並				15		5	20
ンプも	要素十幾岁	XZV	10	6	2		×	×	×	のけぞり	立、屈、	空 7	(着	地ま	で) 9	20中0	- 角地まで	
	₹要素+火	XZV	10	6	2(W	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	立、屈、	空 7	(着	地ま			用地まで	Mark 1
き飛さ	. K	ZV			0										6	2		空中○→6 年献日→6
	中にスタート	ZV			0								可変					
ΑT	A · ZE	Rロカウ	ンター															
RO/	コウンター	2	4	0	0	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、	空	24		10	12	相影(O - 相手硬)	[0-21
	ウウンター	V	4	0	0	0	×	×		± n ± 1	立、屈、	7 0	2	9		12	25	無難0→2 相手硬直0

	ISM	攻撃値	にヨリ値 一	ターン 基本	1時の間	投げ間合い	方向指定			タイムチ	ャート	
DATA·接	げ技											
P通常投げ	XZV	(0~13)+2->	0	1	1 (🗓 🗓 3)	34ドット	.)	51	16			
8週常投げ	XZV	20	0	1	1 (🛛 🖽 3)	34ドット		51	16			
恵空中投げ	XZV	20	0	1 (🖾🛂3)	0	横34ドット、縦0~86ドット	×	11 (着	地の60分 秒後まで)	空中○一扇地まで		

^{*1……}セダルシムは、弱Pボタンを離してからのもの *2……ヒット数が多いほど、最後の1ヒットの攻撃値が低くなる

必殺技

XZV

ヨガファイア 1 \ → + (P)

口から炎を報ばす。四マダ ルシムの場合だと、炎は約1 画面分飛んだところで消滅。 また、弾発射後60分の3秒以 降に相手に当てたときは、ゲ ージ増加量 (ヒットボーナス) が通常よりも少なくなる。

動く中く他の変化 炎の飛ぶ速度が上がる反 面、射程距離は少し短くなる。 ☑ダルシムのみ、弱で出した 場合のヒット効果が燃焼吹き 飛びダウンに変化。

	攻撃値	ピヨリ値		- 日本	ヒットボー	ナス	ヒット効果	ガード方向
55	12~1	4	3	(XV4)	4,3(06.6/	11 6.4)	燃のけぞり(図燃吹ダウン	/)
中	12~1	4	3	(XV4)	4.3(26,6/	₩6.4)	燃吹ダウン	立、屈、空
398	12~1	4	3	(XV 4)	4,3(26,6/	V 6.4)	燃吹ダウン	_
0/6	砂 20	40	60	80	100	120	140	160 180
爾-	13 🛊	45					減(60分の108秒)	
(H)-	13 •	46		-	- 回型弾消滅(60	A ADEL		
(36) _	13 🛊	47)) ()GG(*)	,	
					(60% Ø 68#V)	n		n R

□□弾発射

27 -- 3 7 990 to 1 800

必殺技 XZV ヨガフレイム → **\1**/ ← + (P)

** X I X → + P

炎は相手に当たるか、相手の 飛び道具を相殺すると、直後 に消滅し、本体はフォロース ルーへ移行。なお、火炎が出 ている時間の終わりぎわに、 60分の1秒間だけ攻撃判定 が消える時間帯がある。

一定時間、火炎を晒く。火

器<中<強の変化

火炎の出ている時間が延 長。強のみ、相手か相手の飛 び道具に当てるとフォロース ルーが60分の1秒短くなる。

	攻撃値	ビヨリ値		ゲー:	が増加電 ヒットボー	ナス	ヒット効果	ガード方向
弱	17,16	4	4(XV 6)	0		燃吹ダウン	
中	17.16	4	4(XV6)	0		燃吹ダウン	立、屈、空
強	17,16	4	4(XV6)	0		燃吹ダウン	
0/60	秒 20	40	60	80	100	120	140	160 18
弱—	17 2	9 16	26					
_	19	41	12	26			_	
強—	21	53		14	27*	小攻撃を	相手、または飛び遡具に	当てたあとの硬査は26
	4	71				A.M.	50 Em	
		-		8		MAI	The second second	1
1			A A		000	N. Cal	14	
			THE F	- 6	17代	1	4 7	

必殺技 ヨガブラスト → *****↓ ***** ← + (K)

上方向へ火炎を噴く。攻撃 位置が高い、動作時間が異な る、などの相違点はあるが、 基本的な技の性質はヨガフレ イムと同じ。弱中強を問わず、 相手に当てるか、相手の飛び 道具を相殺したあとは、フォ ロースルーの動作時間が60 分の1秒短くなる。

頭<中<強の変化 出ぎわの動作が少し遅くな るかわりに、火炎を噴き出す 時間が延びる。

	攻擊値	ピヨリ値	グーシ	/増加曜 ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
36	18,17	4	4(XV6)	0	燃吹ダウン	
中	18.17	4	4(XV6)	0	燃吹ダウン	立、屈、空
強	18.17	4	4 (XV6)	0	燃吹ダウン	
0/60	秒 20	40	60 80	100 120	140	160 180
弱—	17 17	18#	※攻撃を相手、または相手	の飛び道具に当てたあとの	0硬直は17	
—	18	32	18※ ※攻撃を相手	または相手の飛び道具に	当てたあとの硬値は1	7
<u></u>	19	47	18# *	攻撃を相手、または相手の	飛び道具に当てたある	- の硬痕は17
(FE)						

1.攻撃判定拡大



· 中攻擊判定出現

ALL ABOUT

必殺技

XZV

ヨガテレポート

左側相手遠く:←↓√+KKK
左側相手近く:←↓√+ppp
右側相手近く:→↓★+セピセ
右側相手遠く:→4~+ K K K
☆≥□□は空中でも使用可能

座禅を組んで消えたのち、 コマンドで指定した地点に現 れる移動技。四マダルシムは 空中でもこの技を使用でき、 消えたときの高度を維持した まま、指定した地点に出現す る。出現後は真下に降りてい くが、そのあいだは、ヨガテ レポートをのぞいた垂直ジャ ンプ中の攻撃を使用可能。

攻撃値		Ľ3	ピヨリ値 -		加量	ヒッ	ト効果	ガード方向	
				0					
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	
地上 ——	59 (72					_		
空中)——		67		(着地まで)					



スーパーコンボ

X ヨガテンペスト

← ← <</p> <</p> <</p> <</p>

■ダルシム専用のスーパー コンボ。攻撃判定が広く、最 大で5ヒットする火炎を聞く。 火炎で相手の飛び道具をかき 消すことも可能だが、1ヒッ ト分かき消すごとにヒット数 が1 ずつ減ってしまう。

相手、または相手の飛び道 具に5ヒット分当たると、そ の時点で火炎は消え、フォロ ースルーに移行。この場合の み、フォロースルーが通常よ り60分の1秒短くなる。

	攻撃値 18×5		ピヨリ値	基本	基本 ヒットボーナス O O		ヒット効	果	カード万同	
			0	0			燃吹ダウン		立、屈	
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180	

41*



68







予政制を相手、または相手の飛び消費に5ヒット分当でたあとの硬値は40

() 画面暗転

①攻擊判定出現

スーパーコンボ

ヨガインフェルノ 15→15→+P

前方へ炎を放射する。攻撃 判定はまず足元に出現し、そ の後、ダルシムの動きに合わ せて上下へ移動していく。そ れゆえ、対空技として使うこ とはむすかしい(攻撃判定が 上まで移動する前に、相手の 攻撃でツブされる可能性があ る)。そのかわり、ヒット数を 減らさすに相手の飛び道具を かき消すことが可能。

LVの:非にともなう変化 炎の放射時間が長くなる。

	TANK DATE	140	1.1.690	ゲー	ジ増加量	le su	ト効果	ガード方向	
	攻拳順	攻撃値 ビヨリ(基本 ヒットポーナス		ピットが未		73-1-7319	
LV1	11+12×2	1:	×3	0	0	燃引のけぞり+燃	のけぞり+燃吹ダウン		
LV2	8×8		0	0	0	+燃引のけそ	+然のけぞり)×3 り+燃吹ダウン	立、屈	
LV3	8×13		0	0	0	想引のけぞり + (想引) +燃引のける	のけぞり+燃のけぞり)×5 Pり+燃飲ダウン		
0/6	20 (MC	40	60	80	100	120	140	160	

8 4 8 4

4444444444444









1 画面暗転

可攻擊判定出現

スーパーコンボ ヨガストライク IN-IN-K

空中の相手に対してのみ有 効な投げ技。前方へゆっくり と跳び上がり、空中にいる相 手をとらえたら地面にたたき つける。LVに関係なく、全身 無敵の時間はつかみ判定が出 現する少し前に終わってしま う。また、つかみ判定の出現 前に、ある程度の高さまで上 昇するため、着地直前の相手 をつかむことは困難だ。

LVの一昇にともなう変化 相手をつかんだあと、地面 にたたきつける回数が増加。

	攻黎	₿値	Ľ3	リ値	ゲーシ	増加置	投け	間合い	カード方向
LV1	3	6)	0	0	横 -41~19ドッ	小服 74~9	
LV2	27+	26	()	0	0	横 -41~19ドゥ		
LVЗ	24×2	+23)	0	0	横 -41~1969		
0/	BO秒 :	20	40	60	80	100	120	140	160
(V)	5 10	28		36	空	±9→75	60909 -60904	3秒のあいだは、	相手をすり抜けることが可能
(NS)	5 10	28		36	空	1 9→75	60分の9→60分の4	3秒のあいだは、	相手をすり抜けることが可能
(LV3)	5 10	28		36	空口	‡9→75 ÷	-60分の9 -60分の43	3秒のあいだは、	相手をすり抜けることが可能







** 画面暗転







スーパーコンボ ヨガストリーム

12-12-+(P)

地面へ向けて火炎を晴きつ ける。この炎は、立ちガード 不能という特性を持つ。

最大ヒット数はLVごとに決 まっており、相手、または相手 の飛び道具に、そのヒット数 分当たると火炎が消滅し、フ オロースルーの動作へ移行。 この場合にかぎり、フォロー スルーの時間が60分の1秒短 縮される。

LVの上昇にともなう変化 火炎を贖いている時間が長 くなり、最大ヒット数も増加。

	攻撃値	ピヨリ値		シ増加量	1	1 44 77	
_			基本	ヒットボーナス	E 9	ト効果	ガード方向
LV1	11×2+15	0	0	0	燃のけぞり×	2+燃吹ダウン	
LV2	15×4	0	0	0	燃のけぞり×	3+燃吹ダウン	. 屈
LVЗ	18×5	0	0	0		4+燃吹ダウン	
0/6	0秒 20	40	60 80	100	120	140	160

LV3 4 6 68 ※攻撃を相手、または相手の飛び道具に3ヒット分当てたあとの硬値は43 または相手の飛び道具に4ヒット分当てたあとの確認は43







† 画面暗転

↑ 攻撃判定出現







↑攻撃判定か最大まで拡大

ポーズ集の部屋EX①

(ブランカ〜かりん)







ZANGIEF

PROFILE

ロシアが誇るプロレスラー。通称「赤きサイクロン」。 偉大なる祖国の指導者の願いを受け、 国家の脅威となるシャドルーの秘密兵器「サイスドライブ」の発見と破壊の任に就く。

身長 (****/ 214cm

体重········12/1kg

3 tr. W133 · H154

加液型・・・・・A型

出身地・レン・ロシア

特技・・・・・・ウォッカの一気飲み、寒さに耐える 好きなもの・・・ レスリング、コサックタンス

嫌いなもの・・・飛び道具 (波動拳など)、妙齢の 美しい女性

FIGHTING STYLE

多くのレスリングスタイルが存在するフロレス界のなかで、強さを追求する正統派のストロングスタイルで闘う。一撃必殺の投げ技やパワフルな打撃技を使い、状況によってはかみつきのようなラフファイトもこなす。手のひらに気を集中させる中国拳法系の技を取り入れて、苦手な飛び道具への対抗策としている。

FASHION STYLE

レスリングシューズにショートバンツを組み合わせた、レスラーとしてはオーソドックスなスタイル。 色調を赤色に統一しているのは、祖国ロシアに対する敬愛の念の表われか、モヒカン刈りにした頑鰀と、豪快に伸びたヒゲがコワモテな雰囲気を作り出しているが、その語り口からは粗暴さは感じられない。



アカデムゴロドワ溶鉱炉【U.S.S.R.】

「браво! браво! (ブラ ボー! ブラボー!)」

絶叫が耳をつんざく。

閉鎖を間近にひかえた製鉄所に集まった数百人の労働者たちが、国民的英雄の登場に快哉を上げた。

特設された舞台を取りかこみ、熱狂 のうなりが降りそそぐ。

「赤きサイクロン」サンギエフが、両 手に大きな碇(いかり)を抱え舞台の 中央に立った。背後には真っ赤な口を 開けた溶鉱炉。全身に玉の汗を浮か べ、鋼の筋肉に力をこめる。

「労働者諸君!」

ザンギエフのひとことで、場は一瞬 のうちに静まる。

「見よ、この熱い鉄のたぎりを! 諸 君らの魂は赤く燃えているか! この 鉄よりも熱くたぎっているか!!!

オ !! 拳を突き上げ、一斉に答 える労働者たち。

「我が国ロシアは、生まれ変わりのときを迎えている! 熱く溶けた鉄が、 大地を耕すクワになるように! シベ リアを貫く大鉄道になるように! 我々 もまた! 熱い魂を、生まれ変わらせ るのだ!!

オ--!!

「古い鉄は捨てよ! 赤いたぎりに! 熱い魂にッ!! 我々の炎は決して消え ない! すべての古いもの、良きもの も悪しきものもみな取りこんで、つぎなる高みへと突き進む!!」

ザンギエフは高々と碇を持ち上げ、 気合一閃、それらを溶鉱炉に投げ入れ た。

オオオオ !! 歓声は嵐 のごとく製鉄所をふるわせた。みな感 きわまって涙を流している。叫びはや がて英雄ザンギェフを称える声へと変 わっていった。

「……彼だけが頼りだ」

労働者の群れのうしろに、数人の黒 服の男とともにザンギェフの勇姿を見 つめる初老の男がいた。サングラスに は溶鉱炉の赤い光が映りこんでいる。 「たしかに……彼の言葉は人々に希望 を与えています」黒服のひとりか答え る。

「この国の未来、いや、世界の未来を あの男に託す。彼にはそれだけの力と 資格がある」

「さきほど連絡はつけておきました。 話はのちほど、車のほうで……」

歓声はいまだ冷めやらない。この熱 気あるかぎり、ロシアにも未来がある。 「偉大なる指導者」は自分の信念が 正しいことを確信し、黒服たちと舞台 をあとにした。



82 28 CHARACTERS

基本技 特殊技 立ち しゃがみ 斜めジャンプ 斜めジャンプ(とパー) ジャンピンクフィ 地獄突き Ŧ ターチョ イャンピングフ ングボディーアタック タフル コサックステ エードロップ ダブル クステッ ードロップ コサッ ロップキッ クステッ 特殊技 ZEROカウンター ■ 【図 → + 強亨、 図 → + 中身】 ロシアンキック 【◆or~+中心】 ダイナマイトキック 空中ヘッドバット ☑ 【ガード時に⇒要素+】
同じ強さのP・R
】 【40~~+強化】 【垂直ジャンプ↑要素+中(P)or強P) ZEROカウンター P通常投げ K通常投げ Pしゃがみ投げ Kしゃがみ投げ P空中投げ ガード時に⇒要素+ 同じ強さのP·K バックドロップ 噛みつき ストマッククロー 【✔or~+PP】 バイルドライバー フライングバイルドライバー [←or→+PP] [←or → + (R (R) [POTY+KK] 「ジャンプ+要素gr→要素+P·P



		ISM	攻撃値	ビヨリ領	ゲー 基本	ージ増加量 ヒットボーナス	arr [キャンセル	sc	- ヒット効果	ガード方向				タイム	チャート	
DATA	· 基本	技															
į	弱 P	XZV	5.7	0	0	0	×			のけぞり	立、屈	44	18	3 _			
	ÞР	XZV	15	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、屈	10	3	22			
± 5 5	ώP	X Z V	21	0	1	0	×	×	×	のけそり	立、屈	13	2	2	5		
5	55 K	XZV	8	0	0	0	×			のけぞり	立、屈	7 5	1	5			
	фκ	XZV	14	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、屈	7 6		20			
-	強K	XZV	20,19	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、屈	12	4		33		
j	弱 P	XZV	5	0	0	0				のけぞり	立、屈	44	16				
	фР	XZV	14	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、屈	8		27			
	強P	XZV	18	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、屈	12	5	2	23		
	弱 K	XZV	7	0	0	0	×			のけぞり	屈	5 4	16	3			
	фк	XZV	13	0	1	0	×			のけそり	屈	7 4		18			
3	強K	XZV	17	0	1	0	×	×	×	転倒	屈	9 4	1	20			
	66 P	XZV	8	0	0	0	×	×	×	のけぞり	立、空	4 8	9				
垂	фР	XZV	13	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、空	6 4	1	7			
垂直ジャンプ	強P	XZV	19	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、空	10	4 1	1			
t	§6 K	XZV	9	0	0	0	×	×	×	のけぞり	立、空	6 1	0	12			
7	фк	XZV	14	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、空	8	8	11			
	強 K	XZV	19	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、空	10	4	24	4		
	弱 P	XZV	8	0	0	0	×	×	×	のけぞり	立、空	5 8	9				
27	фР	XZV	13	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、空	6 4	1	7			
斜めジャ	強P	XZV	19	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、空	10	6	7			
P	弱K	XZV	9	0	0	0	×	×	×	のけぞり	立、空	6 8	3	16			
ンプー	фк	XZV	14	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、空	8	6 .	11			
	36 K	XZV	20	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、空	10	4	2	4		
TAC	A • 107	綾	-														
製物シャ	フフ	XZV	19	0	2	0	×	×	×	のけぞり	立、空	7	_	28	_	(着地まで)	空中○→船地まで
はめジャ	シブ	XZV	9	0	1	0	×	×	×	のけぞり	立、空	7		32		(着地まで) 空中G ·新地 :
対めジャ 要素+	・・・ブブ	XZV	14	0	2	0	×	×	×	のけぞり	立、空	7		32		(着地まで) 空中D→舱地
→+強		X	17	0	1	0	×	×	×	のけそり	立、屈、空	15		8	15	堂中7・33	
→ + 中		V	14	0	1	0	×	×	_	のけぞり	立、屈、空	12	8		18	空中7→33	
↓or\		XZV	13	0	1	0	×	× .	×	のけぞり	屈	10	2	25	j		
↓or\		XZV	17	0	1	0	×	×	×	転倒	屈	10	4		33		
・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・		XZV	13	18	2	3(24)	×	×	×	のけぞり	立、空	4 6	(治)	也まで	() 章中	□→艏地まで	
垂直ジャ	・ンプ	XZV	16	20	2	6 (209)	×	×	×	のけぞり	立、空		_	_		○→循地まで	
t要素± DAT		RDカウ	ンター					-				9					
_	ウンター	Z	4	0	0	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、至	2	25		6	15 無数(1-	·25 10 ·22
_	ウンター	V	4	0	0	0	×	×		きりもみ			3	_	_	4 32	無較0→35 相手硬直0→

	ISM	攻擊値	ヒヨリ僧	ゲート	世に重	投げ間合い	方向指定	E	タイムチャート
DATA・接	技								
ア通常投げ	XZV	20	0	1 (🖾🛂3)	0	36ドット		51 16	
区通常投げ	XZV	8+2× (0-9)+4	0	1 (🖾🛂3)	1 (🔣🛂3)	36ドット		51 16	
Pしゃがみ投げ	XZV	8+2× (2~11)	0	1 (🖾🛂3)	1 (🔣🛂3)	36ドット		5' 18	
戻しゃがみ投げ	XZV	20	0	1 (MV 3)	1 (🖾🛂3)	36トット		51 16	
空中投げ	XZV	20	0	1	1 (🖽 3)	横21ドット、縦90~98ドット	×	(描述の60	空中ロー船地まで

^{※1……}ヒット数が多いほど、最後の1ヒットの攻撃値が低くなる

必殺技

XZV

ダブルラリアット

PPP

両腕を広げてコマのように 2回転する。回転中は、レバー で左右移動が可能。攻撃判定 出現まではヒザから上に、攻 撃判定出現から回転終了まで は胴体に、食らい判定がない。 攻撃値は、出ぎわがもっとも 高く、以降は低下していく。

	攻撃値			10.2	アージ増加量	ーナス	ヒット効	果	ガード方向
D	出きわ: 1 転: 12+10+	4 8+6×6	0	4(💹	7 6) C)	吹ダウ:)	立、屈、空
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180
424	4 4 3 3 3 4 4	4455	5 5 6 12	0					



+ 攻擊判定出現

必殺技 XZV

クイックダブルラリアット

KKKK

両腕を広げて1回転する。 無敵部位は、全身→胸下→胴 体、と変化していく。攻撃判 定は合計6回出現するが、そ れらがすべて相手に届くこと はなく、実際には2~3ヒッ ト程度しか当たらない(これ はダブルラリアットも同じ)。

_	- 文學- 恒		にコリ胆	極本	ヒットホ	ーナス	こうしめ	未	カートカ回		
	6	出ぎわ: 1 転 10+8+	2 6×3	0	4(🖾	7 6) C		吹ダウ:	7	立.屈.空	
0	60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180	
	424	133344	5 15								

ゲージ増加量

(胸下) _(全身)









† 攻擊判定出現

必殺技 XZV

バニシングフラット

→ 1 % + (P) **※図は→~↓** + P

身体を横に回転させつつ、 光をおびた手のひらを振り下 ろす。手の部分で、相手の飛 び道具をかき消すことが可能。 攻撃をガードされると、多少 のスキができる。

弱く中く神の変化 移動距離と攻撃値が増加。

Г	T女整值	ビヨリ値	ゲーミ	/増加量	14 I WAR	AL Londonto	
	以手胆	ヒコツ地	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向	
弱	16	0	4 (XV 7)	0	のけぞり		
中	17	0	4 (XV7)	0	のけぞり	立、屈	
325	18	η	4(1777)	0	のけざり		

0/6	0秒	20	40	60	80
弱-	14	8	20		
(+)-	15	10_	19		
(He) _	16	12	20		



1 攻擊判定出現

必殺技 XZV

スクリューバイルドライバー

レバー1回転+P

投げ間合いの広さが特徴。 ただし、自身がジャンプの予 備動作 (→P 245) 由にコ マンドを完成させた場合は、 投げ間合いが短縮される。 弱く中く強の変化

投げ間合いがせまくなるか わりに、攻撃値が増加。

	攻撃値	ピヨリ値	ケーシ	ジ蟾加盟	ADVICED AV	all brokensky
	火车池	ヒコラ服	基本	ヒットボーナス	投げ間合い	ガード方向
35	20	0	3(₩₩4)	15(XV 22)	84トット (短縮時68ドット)	
中	24	0	3(₩₩4)	15(XV 22)	80ドット (短縮時64ドット)	_
強	28	0	3(XV 4)	15(XV22)	76トット (短縮崎60ドット)	

0/60秒	50	40	60
(35)	48	-	
(h)	46		
26 L	44		
(PEC)			



必殺技

XZV アトミックスープレックス

レバー1回転+化

この技も、ジャンプの予備 動作中にコマンドを完成させ た場合は投げ間合いが短縮さ れる。相手をつかめなかった ときは、その瞬間にフライン グバワーポムの動作へ移行。

麗く中く強の変化 攻撃値が高くなる。

フライングパワーボム レバー1回転+底

アトミックスープレックス

がって地面にたたきつける。 麗く中く後の変化 移動距離と攻撃値が増加。

必殺技

XZV

	攻擊值	ピヨリ値	ゲー:	ジ増加量	投げ問合い	ガード方向	
	以禁恒	ヒゴリ旭	基本	ヒットボーナス	技り回口い	기-[기기미	
弱	10+16	0	3(XV 4)	15 (XV 22)	64ドット (短縮時56ドット)		
中	13+16	0	3(🛛 🗸 🗸 4)	15(XV 22)	64ドット (短縮時56ドット)		
349	16×2	0	3(₩₩4)	15(XV22)	64ドット (短縮時56ドット)		

0/60秒	50	40	60
(22)			

→つかみ失敗時はフライングパワーボムに移行

(強) → つかみ失敗時はフライングパワーボムに移行



Г	THE WAY LINE	12 - 1100	ゲーシ	7増加型	+rul-ces-c-	w rem
	攻撃値	ピヨリ値	基本	ヒットボーナス	投げ間合い	ガード方向
55	19	0	3(🔯4)	9(🛛 🗸 13)	48 (+歩行66~75※)ドット	
中	20	0	3(️ 🗸 🗸 4)	9(🔯 13)	48(+歩行75~85※)ドット	
349	21	0	3(🔯4)	9(XV13)	48(+歩行86~99※)トット	

※コマンド完成時の場所から、 つかみ判定が出現するまでに移動する距離(最低値はつかみ判定が出現した瞬間、最大値はつ かみ判定が消える直前のもの)

が空振りした場合、お互いの	0/60秒	20	40	60	100
間合いに関係なくこの技が発	爾 —	27	8	52	
動。両腕を広げて前進してい	-	29	9	54	
き、相手をつかんだら跳び上	—				
がって地面にたたきつける。	- (MS)	32	11	56	



スーパーコンボ

ファイナルアトミックバスター

レバー2回転+9

相手をつかんだら、アトミ ックスープレックスとスクリ ューバイルドライバーの動作 を連続して行なう。つかみ判 定が出現するまで全身無敵。

LVOIT CHEEFE 投げ技の動作回数が増え、 そのぶん攻撃値が高くなる。

攻撃値 ビヨリ値 ――――――――――――――――――――――――――――――――――――	ガード方向
[V1:12+24/LV2 12×2+30 O O O 76Fy h	









1 画面館転

スーパーコンボ Z

エリアルロシアンスラム 14→14+®

前方へ跳んでいき、空中の 相手をつかんだら投げる。

LVの上記にともなう変化 投げの動作が変化。LV1は 相手を後方へ投げ、LV2はバ イルドライバーの動作、LV3 はパワーボムの動作で、相手 を地面にたたきつける。

)	攻擊値				ピヨリ値	- ダ	ージ増加屋	#-+Z	投げ間	ガード方向	
•		LV1:3	30/LV2:45,	/LV3:60	0	0	(16~48ドット、線	136~160ドット	
	0/6	口秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180
•		5 7	24*		35*	空中12→6	31	⊕LV	2のみ、それぞ	れ60分の1秒	ずつ短くなる
		10 -	(全身)								













GEN

BAFILE

伝説の暗殺拳をあやつる希代の暗殺家 暗殺 成功率180%. 「死合い」と呼ぶ真剣勝負てのみ得られる瞬刻の至福を求め、病に冒されなからも嫌々と戦地に身をさらす

身長 ······166cm

体重 ········61kg

3サイズ ·····B106 · W75 · H80

血液型 ------〇型 出身地 ------中国

特技・・・・・・漢方薬の処方

好きなもの・・・肉まんじゅう。 漢詩を詠むこと

嫌いなもの・・・人の群れ

FIGHTING STYLE

各種の中国拳法を統合し、独自の暗殺術として再構成したふたつの流派を巧みに使いわけ、 変幻自在の闘いを展開する その持ち技の一部 は春麗に、彼女の父親を通じて伝えられた模様 (元伝語殺獣) 人殺しを目的とした武術ゆえ、 本気で「死合う」ことができる相手を探し求め ている。

FASHION STYLE

長めのソテがついた中華服を身にまとう ゆるりとした布地か老体を覆うが、頭髪とアコひげの白さは老しを充明に物語る。病魔に置されながらも闘気に衰えはなく、勝機を見きわめる 観光はきわめて鋭い 薄手のカンフーシュース はつま先で立つことを容易にし、音もなく目標に近づくことを可能にする





ビクトリアハーバー【HONGKONG】

ジャンボジェットの爆音が頭上をか すめる。

埠頭は朝もやと複数の殺気に包まれ ていた。

桟橋に老人が立っている。じっと動 かない。

腕を組んだまま、ひょい、と老人が 跳び上がる。直後、桟橋がこなごなに 砕け散った。水面が泡立ち、水煙がも やにまぎれる。

「無粋だな。鉛の弾とは殺り合わん主 義だ」

ふうっと、となりの桟橋につながれ た小舟に降りる。

彼の名は元。香港暗黒街でその名 を知らぬ者、恐れない者はいない。

暗殺率 180%を誇る稀代の暗殺家 にして中国拳法の達人。

70 の峠を越えてなお刹那の拳に切れ味を増す老獪である。

もやのなかから、ステアー (ブルバ ップ・サブマシンガン) をかまえたモ スグリーンのスーツの男たちが歩み寄 る。その数5人。

ここ2年のあいだ、急激に香港の裏 社会に台頭してきたイタリア系のマフィアグループ。いくつかの大きな取り 引きと数人のファミリーの命が元の仕 事によって奪われている。

香港社会では、元に暗殺を依頼す ることは100%以上の成功率が確約 されたということである。狙われたら 逃げ道はない。ゆえに抵抗は無意味。 むしろ、元に狙われるほどの価値あり と、名誉さえ感じるという。

その「常識」を知らぬ若い無頼漢ど もが、まったく無謀にも私怨を晴らす べく元の命を狙って追いかけているの である。

「元……なかなか手こずらせてくれたな。我々の商売を邪魔する者には、ひとしく死の制裁を受けてもらう」

「面妖な……おぬしらの邪魔をした覚えはないが」 「黙れ!」

火を噴くステアー。元の姿はもう見 えない。

「今日の友は明日の敵。逆もまたしか り。我々の日常では珍しくあるまい」 倉庫の屋根の元が言う。

男が答える。

「つまり……キサマの存在そのものが 邪魔ということだ。障害は徹底的に取 りのそく。我々のビジネスに失敗は許 されない」

「………行くも死、もどるも死か。 ならば散らせよ、血戦の華……」

ふたたびジャンボジェットの爆音。 明滅する光と風。

鼓膜をマヒさせる衝撃音。世界は無 音に満ちた。

断末魔もまた爆ぜる音に混じり、溶

けていく。

「……弱者必滅、是自然の理也……」 最後に立っていたのは暗殺者ただひ とりであった。

波の音が帰ってくると、老人は気を おさめ、路地裏へと消えていった。



□Ⅵ基本技

※PPPで表流、KKKで忌流に、流派が切り替わる



脊断 (シャクダン) 【忌流・ジャンプ強化が当たったときに強化】



□VP通常投げ

囚掠 (ジュラク)

☑V喪流・ZEROカウンター

【ガード時に→要素+ 同じ強さのPK】 【ガード時に→要素+1 同じ強さの(P) K



□VK通常投げ

封前 (ホウゼン)



【ガード時に→要素+ 同じ強さのP/K】



□V®空中投げ

首队 (シュウガ) 【ジャンプ←要素ロr⇒要素+®®】

派(要流,忌流)によ って使う技だけでな < 、 移動性能さえも 変化するのが特徴 ただし、投げ技につ いてだけは両流派で 共通になっている

図元と♥元は、流



		ISM	攻撃値	ピヨリ値	2	ージ増加量 ヒットボーナス	3847	キャンセル	SC SC	ヒット効果	ガード方向	タイムチャート
DA'	TA・表演	表・基本技				COLM	200] 3	2-4x1x	50			The second second
	弱P	ZV	4	2	0	1				のけぞり	立、屈	34 7
	фР	ZV	10,9	4	1	3(🛂4)	×	□,×(V ∩,∩)	ı,×	のけぞり	立、屈	4 6 11
ψ.	強 é	ZV	5+8	4×2	1	1×2(V 3×2)	×	+×	∩+×	のけぞり	立、屈	5 5 2 19
立.	弱化	2 V	4	2	0	1	×	× (V ~)	0	のけぞり	立、屈	6 5 15
-	Фк	ZV	9	4	1	3(🛂4)	×		-0	のけぞり	立、屈	63 16
	強K	ZV	13	8	1	4(V6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 2 18
	露 P	2 V	3	2	0	1			- 1	のけぞり	立、屈	34 7
	фР	2 V	9	4	1	3(V4)	×			のけぞり	立、屈	6 4 13
P.	強户	ZV	12	8	1	4(V6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 4 14
しゃがみ	弱K	ZV	3	2	0	1	()	0	0	のけぞり	屈	447
d) .	ФК	ZV	9	4	1	3(74)	×	0	0	のけぞり	压	6 3 16
	3á K	ZV	13	8	1	4(16)	×	×	×	転倒	æ	8 3 27
_	36 P	ZV	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10 (着地まで)
	фР	ZV	10	4	1	3(74)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 8 (着地まで)
9	36 P	ZV	16.15		1	4(16)	×	×	×	のけぞり	立、空	11 6 (着地まで)
ジャンプ	弱K	ZV	4	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10 (着地まで)
ブ.	фк	ZV	9	4	1	3(V4)	×	×	×	のけぞり	立、空	9 8 (着地まで)
	強K	ZV	15	8	1	4 (V6)	×	×	×	のけぞり	立、空	9 4 (着地まで)
DA:	TA·忌			Ü	ė	4(00)	^		^	000 60	77.7	3 4 (Masse)
UR	∰ P	ZV	7	2	Ω	1	1.1			のけぞり	立、屈	34 11
	фP	ZV	4+10		_	3×2(<u>11</u> 4×2)	×	×	×	のけぞり	立	23 22 24
	強P	ZV	7+13		_	4×2(26×2)		x	×	のけぞり		
立ち	33 K	ZV	7 7	2	0	1	×	×(V)	<u>^</u>	のけぞり	立、屈	8 4 11
Ť.			_		-							
	中K 強K	ZV	13 8+7	8×2	1	3(M4) 4×2(M6×2)	×	×	×	のけぞり のけぞり	立、屈	8 4 21 52 9 2 23
_	ES P	Z V	6	2	0	1	×		^	のけぞり	立、屈	34 9
	th P	ZV	13	4	1	3(🖽4)	×		- (1	のけぞり	立、屈	44 16
ا			17		<u> </u>		×	×				11.11
しゃがみ	強尸	ZV	6	8	0	4(16)	×			のけぞり 吹ダウン	立、屈	22 6 15 6 6 15
à.	th K		12	- 4	1		×		3		屈	8 3 21
				-	-	3(V4)	×	× (V-)		のけぞり		
_	∰ K		16 8	- 8	0	4(16)	×	×	×	のけぞり	立、屈	41 42 垂直 4 10 (着地まで) 斜め 4 9 (着地まで)
	弱P	ZV		_	1					のけぞり		
3)	фP	ZV	13	4	1	3(🖽4)	×	×	×	のけぞり	立、空	垂直 5 9 (着地まで) 斜め 5 8 (着地まで)
ジャンプ	3∯ P		19 7	8	0	4(V 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 8 (着地まで) 車画 4 10 (着地まで) 斜め 4 9 (着地まで)
ラ	弱K								×	のけぞり	立、空	
	中长	2 V	12	4	1	3(174)	×	×	×	のけぞり	立、空	垂直 11 7 (無地まで) 斜め 11 6 (無地まで)
in the	強K	ZV	8	8	1	4(№6)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 8 (着地まで) ※1
1000	TA・特			AN O		4 (199.0)						2.4 (MIN)
400	ジャンプ領人が たときに挿文	ZV	7	動画 8	0	4(№6)	×	×	×	のけぞり	立、空	62(着地まで)空中0一層地まで
-		流・ZERI			-						+ = -	20 24 2B 無W0→22至中0→71
	0カウンター		4	0	0	0	×	×	×		立、屈、空	22 24 20 細手頭面0-19
_	0カウンター		4	0	0	0	×	×		きりもみ	立、屈、空	19 4 16 MRO-19
100		流・ZER(_								27 4 18 M#0→27 至中0→44
_	0カウンター		4	0	0	0	×	×	×		立、屈、空	■ 10 相手便(ii0 +24
ZER	0カウンター	V	4	0	0	0	×	×	_	きりもみ	立、屈、空	22 ; 24 無触0→22 相手機值0→19
		_				クージ地	illes -					
-		ISM	攻撃値	ピヨリ州	1	事本	トボー	サス 投じ	が問合し	.)	方向指定	タイムチャート
-	TA・投											
_	常投げ	ZV	8+7	0		1	0		ヨドット		,	51 15
例通	常投げ	ZV	15	0		1	0	25	9ドット		0	51 15

横25ドット、縦44~52ドット

○ 川(着地まで)空中ロー着地まで

☑ ☑ 12

K空中投げ

82 28 CHARACTERS

☑基本技



XP通常投げ

四世 四市投票



☑ K 通常投げ

封前 (ホウゼン) 【←or→+KK]



XK空中投げ

首臥 (シュウガ) 【ジャンプ←要素or→要素+※ K】





		ISM	攻擊值	ピヨリ領	ゲー	ージ増加屋 ヒットボーナス	J#21	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向	1			タイ	ムチャート	
A٦	FA • 🛎	本技		999													
Т	35 P	X	4	2	0	1				のけぞり	立、屈	34	7				
ŕ	ФP	X	10.9	4	1	4	×	1,×	1,×	のけぞり	立、屈	4 6	1	1			
-	強P	X	5+8	4×2	1	3×2	×	×	+×	のけぞり	立、屈	5 5	2	19			
-	弱K	X	4	2	0	1	×	×		のけぞり	立、屈	8	5	15			
	фк	X	9	4	1	4	×			のけぞり	立、屈	6 3	3	16			
	強K	X	8+7	8×2	1	6×2	×	×	×	のけぞり	立、屈	52	9	2	23		
	9 EE	X	7	2	0	1		3		のけぞり	立、屈	34	11				
-	фР	X	4+10	4×2	1	4×2	×	×	×	のけぞり	立		23	2	2	24	
-	強P	X	7+13	8×2	1	6×2	×	×	×	のけぞり	展+(立.展)	22	Ę	5 5	19	
The state of the s	₩K	X	7	2	0	1	×	×	0	のけぞり	立、屈	8	4	11			
-	фк	X	9	4	1	4	×	()	0	のけぞり	立、屈	6 3	3	16			
-	% K	×	13	8	1	6	×	×	×	のけぞり	立、屈	8	2	18			
-	35 P	×	3	2	0	1	,		U	のけぞり	立、屈	34	7				
-	中户	X	9	4	1	4	×		0	のけぞり	立、屈	6	4	13			_
	34 P	X	12	8	1	6	×	×	×	のけぞり	立、屈	8	4	14			
	弱化	×	3	2	0	1	,		,	のけぞり	屋	44	7				
	中K	×	12	4	1	4	×	×	0	のけぞり	屋	8	3	21			
	36 K	E3	13	8	1	6	×	×	×	転倒	屈	8	3	2	7		
-	36 P	X	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4	10	(着地	まで)		
	中户	X	15	4	1	6	×	×	×	のけぞり		6		(着地	_		_
	3á P	X	16,15	_	<u>.</u>	6	×	×	×	のけぞり		_	_	(憲		· ·	
	33 K	E3	4	2	0	1	×	×	×	のけぞり		-		(着地			
	фк	X	14	8	1	6	×	×	×	のけぞり		-		地まて			
	3% K	X	8	- 8	1	6	×	×	×	のけぞり			-	(着地)	_		_
-	弱P	X	5	-2	0	1	×	×	×	のけぞり		4		(着地	_		
t	фP	X	14	4	1	6	×	×	×	のけぞり				(藩地			
	3% P	X	16,15	-	i	- 6	X	×	×	のけぞり		11	_	6 (着		(7	
,	35 K	X	4	2	0	1	×	×	×	のけぞり		-		(着地		• /	
サンファノナ	фK	+	12	4	1	4	×	×	×	のけぞり		11	_	6(着	_	7)	
		X			1	6		×	×	のけぞり		_		(着地	_	.,	
	強K	X	15	8	- 1	ь	×	×	×	めけてり	江、生	9	4	(層地	ar (C)		

	ISM	攻擊值	E370	ゲージ	が ヒットボーナス	投げ間合い	方向指定	È		タイムチャート
DATA・投	げ技									
息通常投げ	X	8+7	0	1	0	29ドット		5	1 15	
8.通常投げ	X	15	0	1	0	29ドット	7	5	1 15	
K 空中投げ	X	12	0	1	0	横25ドット、縦44~52ドット		11	(着地まで)	変中□→賭地まで

喪流・必殺技

XZV

百連勾 P連打

さまざまな突き技を超高速 でくり出す。動作中に座連打 をつづけると、攻撃動作を継 続可能。春麗の百裂脚と同じ く、画面端の空中にいる相手 には1ヒットしか当たらない (残りの攻撃は空振りしてし

まう)。 弱く中く強の変化

攻撃をくり出す速度が速く なる。なお、攻撃動作中に、 それまでとは異なる強さのP を連打することで、動作速度 を変更可能。たとえば、弱・ 百連勾の動作中に強やを連打 すると、途中から技の動作が 強・百連勾に変化する。

	攻撃値	ピヨリ値		ゲー	ジ増加量		Laure L Michigan	ガード方向	Liverbooks
	-大手巡	に出り順		基本	ヒットボ	ナス	ヒット効果	7]-	トカ回
\$5	1発につき4	0		1 (🔯🛂3)	発に1	き3 こつき4)	のけぞり		
中	1発につき4	1発につき4 0			(XXX) 発にこ		のけぞり	1	7.屈
強	1発につき4	0		3(114)	発に	き3 こつき4)	のけそり		
0/60	0秒 20	40	60	80	100	120	140	160	18

- P 退打によりループ

↓ P連打によりループ









· T·攻擊判定出現



喪流・必殺技

XZV

逆灌

→1×+(K)

※攻撃が当たったときに区を追加 入力すると追加攻撃へ移行

宙へ跳ねつつ蹴り上げる。 攻撃判定出現から60分の3 秒以内は、空中ガード不能。 ヒット、ガードに関係なく、 蹴りが相手に当たったらゆっ くりと浮遊をはじめる。浮遊 中は、技を出したときと同じ ドボタンを追加入力するごと に蹴りを出す(何回まで出せ るかは弱中強で異なる)。

追加入力の受付時間は、最 初のみ60分の48秒間で、以 降は「直前の"区の追加入力 を行なった間隔"-60分の1 秒」間となる。最初は遅めに 追加入力を行ない、少しずつ 早くしていくのが、最後まで 蹴りを出すためのコツだ。 趙く中く強の変化

追加入力により蹴りを出せ る回数の最大値が増加。

TO: 東京(南)		ピコロ店		ゲージ	ノ増加量		14 1 44.00	,	AP Arresto ster
久手吧		にヨう順		基本	ヒットボー:	ナス	ヒット幼芽	•	ガード方向
10+2×4+	-8	0	4	1(207)	3 (🔣 📆 🗸	4) 0	マグウン×5+叩:	ダウン	+ =
10+2×5+	10	0	Е	S(MM 9)	0	O¢	ペダウン×6+叩:	ダウン	立、屈 /途中から\
10+2×6+	12	0	E	S(XY 9)	0	D\$	マグウン×7+叩:	ダウン	(立、屈、空)
0秒 20		40	60	80	100	120	140	16	0 180
7 14	17	空中8→	31	追加入力受包	ナヒットストッ	プ終了の	60分の2秒後	•60分	の50秒後
7 16 (全身)	19	空中8	→3 5	追加入力受付	ナヒットストッ	プ終了の	60分の2秒後	-60分	の50秒後
7 18 (全身)	2	空空	18→39	追加入力受付	<u>ナヒットストッ</u>	プ終了の	60分の2秒後	-60分	の50秒後
	10+2×5+ 10+2×6+ 0秒 20 7 14 (全身) 7 16 (全身) 7 18	10+2×4+8 10+2×5+10 10+2×6+12 00秒 20 7 14 17 (全身) 7 16 19 (全身) 7 18 2	10+2×4+8 0 10+2×5+10 0 10+2×6+12 0 0秒 20 40 7 14 17 空中8- (余) 7 16 19 空中8 (余) 7 18 21 空中	10+2×4+8 0 4 10+2×5+10 0 6 10+2×6+12 0 6 0秒 20 40 60 7 14 17 空中8-31 (全幹) 7 16 19 空中8-35 (全幹) 7 18 21 空中8-35	## 10+2×4+8 0 4(NY7) 10+2×4+10 0 6(NY9) 10+2×6+12 0 6(NY9) 0秒 20 40 60 80 7 14 17 空中8-31 追加入力費(全身) 7 18 19 空中8-35 追加入力費(全身) 7 18 21 空中8-39 追加入力費(10+2×4+8 0 4(XIV) 3(XIV) 10+2×5+10 0 6(XIV)9 0 10+2×6+12 0 6(XIV)9 0 0か 20 40 60 80 100 7 14 17 空中8-31 追加入力授付ヒットストッ (全身) 7 16 19 空中8-35 追加入力授付ヒットストッ	X 年曜 C 1 7 日	大学師 Eシトボーナス Eシトガーナス Eシャガーナス Eシャガーナ	大学報







I 攻擊判定出現

1 追加入力開始









ALL ABOUT ストリートファイターTEROS

要流・スーパーコンボ

IN-IN-HP

前方へ踏みこみ、相手に接 近したらすれちがいざまに攻 撃を1発当てていく。この攻 撃がヒットした場合、相手は その場でつづけてダメージ (= 追加ダメージ)を受けたのち、 吹き飛ぶ。攻撃が空振りした り、相手にガードされた場合 は、追加ダメージが発生しな いうえ、しばらくのあいだ無 防備状態になってしまう。

最初の攻撃が空中の相手に ヒットした場合は、追加ダメ ージを与えることができない が、相手が地面スレスレの低 空にいた場合は、ヒット時に 地上へ引きずりおろして追加 ダメージを与えることが可能。 LVのこ。にともなう変化

踏みこむ速度&距離が増え る。ヒット数も増加。

		攻撃値	ピヨリ	Alde .	ゲージ	ジ増加国	L	ト効果	ガード方向
		以李恒	C=2	Mei	基本	ヒットポーナス			ניונניו –נו
LV1	追加ダン	突進:6 (一ジ・7×2+9	0		0	0	追加ダメージ:の	のけぞり けぞり×2+吹ダウン	
LV2	追加ダメ	交進:7 ージ:9×3+11	0		0	0	突進 追加ダメージ . の	のけぞり けぞり×3+吹ダウン	立、屈
LV3	追加ダメ	突進:9 ージ:9×4+13	0		0	0	交進 追加ダメージ の	のけぞり けぞり×4+吹ダウン	
0	/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160
(1/1)	4 5	14	49						

[V] 9 (全身)

49 49



1画面暗転

1 攻撃判定出現

(無敵時間終了 (LV3)







一要流・スーパーコンボ



死点咒 IN-IN-+P

百連勾の動作で攻撃したの ち、指先で突く。最後の突き がヒットしたら、相手の頭上 にカウントが出現。カウント は9からはじまって、1秒ご とに1ずつ進み、そのたびに 相手の体力が一定量減る。カ ウントがゼロをきざんだら、 相手は気絶。カウントがゼロ になる前に、こちらが相手の 攻撃を食らうと、直後にカウ ントは解除されてしまう。

なお、カウント中に再度死 点咒(の最後の突き)をヒッ トさせると、そのたびにカウ ントダウンの間隔が60分の 10秒ずつ短くなる (カウン トの数値は、直前のものがそ のまま継続される)。

LVのFLICとしてう変化 攻撃のヒット数と、1カウ

ントごとに相手の体力を減ら す量が増加。

	Term	D/280	レコ	リ値	ゲー:	ジ増加量	L .	ト効果	ガード方向		
	攻撃値		_=	101 m	基本	ヒットボーナ	Z L.	ノトが木	73 L/2(n)		
LV1		×2+16 進むことに3	()	0	0	o	けぞり			
LV2	攻撃:3	×4+17 進むごとに5	()	0	0	ص م	けぞり	立、屈		
LV3	攻撃・3 カウント: 1	×6+19 進むごとに7	()	0	0	o	けぞり			
0	/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160		
6	4 5 333	8 8 2	23								





+ 最後の突き

忌流・必殺技

XZV

蛇窟

#9×→+P

身体を丸めて前方へ転がっ ていき、最後に突きをくり出 す。転がっているあいだは食 らい判定が小さくなっている ため、相手の飛び道具などの 下をくぐり抜けることが可能 だが、狙って行なうのはむす かしい。攻撃がヒットしても、 相手のほうが60分の6秒ほど 先に行動可能となってしまう。 動く中く強の変化 回転数が増え(弱中強でそ れぞれ、1、2、3回転)、そ のぶんヒット数も増加する。

	攻撃値	ピヨリ値			/増加量		ヒット効果	+1-	・ド方向
	久手座	レコラ他		基本	ヒットボ-	ーナス	こットが水	/)-	L/3 n
55	2×2+10	0	3	(X ▼4)	0		のけそり		
ф	2×3+10	0	4	(XV 6)	0		のけぞり		江、屈
強	2×4+10	0	4	(XV 7)	0		のけぞり		
0/60¥	9 20 34242 2	40	60	80	100	120	140	160	180

B3526262





忌流・必殺技

ZV

徨牙

↓タメ食+K)

※画面端、天井のいすれかに止ま っているときのレバー入力で以降 の行動を決定

ますは、後方の画面端へ跳 ぶ(↓タメノ+κと入力した 場合は前方の画面端へ跳ぶ)。 画面端に張りついたら、レバ 一操作で、攻撃を行なうか、 天井へ向かうか、何もしない かを決定。天井に張りついた ときも、レバー操作により、 攻撃を行なうか、何もしない かを決定する。詳細は右の写 真の流れを参照。なお、前方 の画面端へ向かって跳んだ場 合は。画面端へ張りついたあ とのレバー入力方向が、左右 逆になるので注意。

画面端への張りつきに失敗 した場合は、そのまま着地し て行動終了となる。 顧く中く強の変化

跳んでいく速度が増加。

	攻壁値	ピヨリ		ゲー	・ジ増加量		ヒット	role (NE)	ald projection	
	攻李胆	C -	り間	標本	ヒットボーナス		こって	刈未	ガード方向	
33	16	0		3((4)		0	吹ダウ	ン		
中	16	C		4(V6)		0	吹ダウ	シン	立、空	
強	16	C		4 (V7)	(V7) 0 吹ダウ		ン			
	0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	
(F.)	可容	空中4	→画面端2	E C						

重面第→天井 21~23 空中0→(21~23)

11~14 (着地まで) 空中0→着地まで ※攻撃を行なわなかった場合の着地後の硬直は15 相手の真上 画面端へ跳ぶ レバー↑要素 込紹へ井天8 レバー★要素 レバー*or レバー レバー **←**or **# ←**or**≥** レバー 中立or↓ レバー 中立or↓ >or⇒ 近くへ攻撃 遠くへ攻撃 右下へ攻撃 左下へ攻撃 真下へ攻撃

ガード方向

ヒット効果 のけぞり+吹ダウン

左下へ攻撃 真下へ攻撃

ALL ABOUT リートファイターTER

忌流・スーバーコンボ 蛇咬叭

14+14+R

空中にいる相手のみをつか める投げ技。前方へ跳び上が り、空中の相手をとらえたら、 脚で相手の首をしめ上げたの ち、胴体に乗って地面へ落と す。どのLVでも、全身無敵の 時間はつかみ判定が出る直前 までとなっている。

1 Vの : 森にともなう変化 LV2~3で出した場合は、 相手を地面に落としたあと、 踏みつける動作を追加(踏み つける回数は、LV2だと1回、 LV3だと2回)。

	攻擊值	ピヨリ	値 -	ゲーシ	地加量	投げ	問合い	ガード方向
LV1	24	0		0	0	模 4~	20ドット -82ドット	
LV2	18+24	0		0	0	横 4~ 縦 52-	20ドット -B2ドット	
LV3	18×2+24	0		0	0	横 4~ 聚 52-	20ドット ~82ドット	
0/	60秒 20	40	60	80	100	120	140	160
(VI)	42 21	30	空中	5→49				
(NS)	5-(全身) 42 22	32	空	中5→52				
(LV3)	5-(全身) 42 24 5-(全身)	32_	5	945→54				





攻整值

LV1 1発目: 32/2発目: 16

近くへ攻撃

ビヨリ値

狂牙

空中でよく~まく~十八

⊕地面、画面端、天井のいすれか に止まっているときのボタン入力 で以降の行動を決定 前方へ降下しながら跳び蹴

りを放ったあと、ボダン入力 により、画面端や天井からの 攻撃を行なう。これらの攻撃 はすべて、スーパーコンボで ありながら空中ガード可能。

攻撃の詳細は、右の写真の 流れを参照。なお、地面に着 地したあとに強κを入力する か、何も入力しないことによ って、右の画面端へ跳んだ場 合は、その直後の攻撃が、弱 Kで「遠くへ攻撃」、強Kで 「近くへ攻撃」となる。まち がえないように。

しいの上昇にともなう変化 全身無敵の時間が延びる。 さらに、1発目の攻撃値が高 くなるほか、攻撃回数の最大 値も増加(LVごとにそれぞ n, 20, 30, 40).

LVI	九日・ロレ/ロ	75E - 10							
LV2			0	0	0		ぞり×2+0		立、空
	1発目:48/25		0	0	0	のける	そり×3+以	グウン	
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	
4 5	(着地まで)	(以降、操作·	相手により可	変) 12	空中○→指地				
8-13	(全身)	※全身無敵の	D時間は、LVT	9, LV2	·11, LV3···				
	1発目	の攻撃		着地			手の真上& 井へ跳ぶ		
	4	*		1	中K	-		強к	
						G			
1 100	面暗転			Kor強Kor も入力しなし	.1				184
		_	_	W	画面端へ跳ぶ	弱K	中 K or 何も入力 しない	3	
, <u>s</u>		K or何も 力しない		強化	37	↓		村	トへ攻撃
							A		2
							20		9

やや遠くへ攻撃 遠くへ攻撃





ROLENTO

PROFILE

爆薬や銃器のあつかいに慣れた白兵戦のプロ。「国民全員が軍人」という究極理想国家を 建設するため、日々鍛練と同志のスカウトに腐

表······180cm

本重 ······ 81kg

3# XB122 · WB6 · H90

血液型……〇型

出身地 ・・・・・・アメリカ

特技・・・・・・オリジナルトラップ考案・設置。

アンブッシュ

好きなもの・・・規律、統制 嫌いなもの・・・軟弱、怠惰

FIGHTING STYLE

彼にとってストリートファイトとは、理想を 達成するための一手段にすぎない。それゆえ、 正々堂夕闘うといった類の格闘理念はなく、勝 つためならば、どんなに汚い手でも使う。武器 を持って闘うことにまったく引け目を懸じてい ないうえ、敗者に手榴弾を投けつけるといった 行為もためらいなく実行する。

FASHION STYLE

軍隊至上主義の彼は、ストリートファイトにおいても軍服を着用する カーキ色でまとめられた服にはナイフを忍はせており、手榴弾装備用のベルトが衣服を密着させる役割を果たす手にられており、攻撃のほか跳躍の補助にも使うことが可能



N.Y.迷彩サブウェイ【U.S.A.】

「開通ゥー・ッ!!」

かけ声とともに大爆音が響いた。低 いうなりがしばらくあとをひき、土煙 の向こうから光がさす。

ニューヨーク市の地下。

かつてロレントは、マッドギアの武 器弾薬を管理保管していた。

個人的に確保していた物資がまだ大 量に残っているのだ。

物資は資金原になる。 壮大なる新国 家創世をあまねく実現させるには、少 しでも体力を貯めこんでおいたほうが よい。

だが、モノがモノだけにおおっぴら に地上輸送するわけにもいかない。

開発計画の頓挫した、取り残された 旧い地下鉄坑道の利用はまさにうって つけの手段であった。

今回の、名づけて「シークレット・トレイル計画」は、4ヵ月の猶予を持って実行される予定だったが、つい2 週間前にメトロシティの新しし地下鉄計画が発表され、計画の早期実行に踏み切らねばならなかった。

これほどの量の兵器や弾薬が当局に 見つかればもちろん取り上げられてし まう。開発工事がはじまる前に移し替 えねばならない。

「各員、隊列を乱すな! すみやかに 任務を遂行せよッ!!」

ロレントの号令で、数十名の屈強な

体躯の若者が、きびきびとした動作で 物資の運搬作業をつづける。

これらは隊員の統制行動の教育もか ねていた。

黙々と木箱やら麻袋やらが運ばれる。半分の人員は開通した坑道の補修 工事に取りかかっていた。

作業はロレント直々の監督のもと、 夜を徹して行なわれた。

1週間の強行軍を終え、ロレントは 全隊員を地下坑道の一角に集め、整 列させた。

「ご苦労!物資・武器・弾薬の移動は無事完了した!諸君らの仕事に 感謝する!! ……よく聞け!我々は 決して戦争や侵略行為を肯定する集 団ではない!すなわち、己の生命を 守るための最低限の自衛目的以外に、 いかなる殺傷行為も許されないッ!! 我々は法の遵守者にる目覚を持ち、現 行法に対する最低限の儀礼をわきま え、これを尊ぶことをつねとせよッ!!」 「イエス、ザーッ!!」

ー糸乱れぬ統制。ロレントは満足げ にうなずく。

「諸君らも知ってのとおり、我々の決 起の最大の障害となる無法集団、シャ ドルーが現在怪しい動きを見せている ッ! 吾輩は本日より、シャドルー調 壺の特別任務に就く! この国に蔓 延せしあらゆる不条理を排除するその 日までッ!! 総員! 鍛練を怠らずに 待機せよッ!!」 「イエス、サーッ!!」



基本技



特殊技



☑☑ 挑発

【スター

ZEROカウンタ-

ガード時に⇒要素+ 同じ強さの含化 じ強さの尸体



P通常投げ





デッドリーパッケージ

K空中投げ

フェイタリティーバッケージ 「ジャンプ◆要素or→要素+R R

		ISM	攻擊值	Kaum,	が、	ージ増加量 ヒットボーナス	TABLE TABLE	キャンセ	SC SC	ヒット効果	ガード方向	+			タイム	チャート	
AT	A • E *	技				LJIM ZX	20//	E-G/X									
Ē	弱P	XZV	8	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	34	8				
E -	фР	XZV	15	4	1	3(274)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 ;	3	21			
7 -	強P	XZV	16,14	8	1	4(206)	×	, ×		のけぞり	立、屈	7 4	4	27	7		
	55 K	XZV	6		0	1	×			のけぞり	立、屈	5 4	12				
-	фк	XZV	12	4	1	3(₹₹4)	×			のけぞり	立、屈	6 5	5 1	3			
<u> </u>	強K	XZV	18	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10	3		36		
	弱P	XZV	8	2	0	1	×		1	のけぞり	立、屈	34	8	_			
道 —	фP	XZV	15	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、屈		3	21			
5 -	76 P	XZV	12+8		i	3×2(004×2)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7 2	24	_	31		
是距離立ち(Vレバー中立い→)	弱K	XZV	6	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	5 4		,	-		
1 -	中K	XZV	12	4	1	3(274)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 5		19			
- 空	強火	XZV	18	8	1	4(22 6)	×		×	のけぞり	立、屈	10	3		36		_
i de	-		5	- 2	0	1	×			のけぞり	立、屈	44	11		-		
-	36 P	XZV			1		×	×	×	のけぞり	立、屈	10	1310	24	18		
υ -	фP	XZV	4×3	1×3	1	1×3	×	×	×	のけぞり	立、屈	9	4	2:			
しゃがみ	強P	XZV	17	8		4(22 6)		×	× .			44	12	Z,	3		
₩ _	₫₫ K	XZV	5	2	0	1	×			のけぞり	屈	44		8			
_	ФK	XZV	9	4	1	3(₩₩4)	×			のけぞり	屈		_	8	0.5	_	
_	強K	XZV	15.12		1	4(🛛 🖽 6)	×	×	×	転倒	屈	8	10		25		_
	iii p	XZV	9	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 1				_	
垂	中P	XZV	5×3	1×3	1	1×3	×	×	×	のけぞり	立、空	10			19		
ジ _	強P	XZV	19	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、空	10		20)		
垂直ジャンプ	弱K	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空		10 8	_			
ブ	фκ	XZV	11	4	1	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	10					
	強K	XZV	19	8	1	4 (20 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	10	6	4			
	36 P	XZV	9	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 1	0 6	3			
斜	中P	X Z V	5×3	1×3	1	1×3	×	×	×	のけぞり	立、空	10	.3.	31	19		
のジ	強P	XZV	16	8	1	4(⊠⊠ 6)	×	×	×	のけそり	立、空	10	4	21	0		
斜めジャンプ	弱K	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけそり	立、空	5	10	2			
ラー	фκ	XZV	11	4	1	3(204)	×	×	×	のけぞり	立、空	10	8	2			
	強K	XZV	16	8	1	4(XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	10	6	2			
DAT	「A・物	珠技		-													
→ + c	ÞК	XZV	12	4	1	3(🛛 🖽 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	9	3		37	2	<u>1</u> Ф0→48
ジャンフ	■要素+中以	2 V	11	4	1	3(14)	×	×	×	のけぞり	立、空	5	10	(艦地	まで)	42	空中D - 無地ま? 着地後7 - 41
ジャンプ	4要素+中 ₹	X	11	4	1	4	×	×	×	のけぞり	立、空	6	10	(着地の1利	の60分 後まで)	空中○→無地	まで
	前に名名成	XZV			1		×	×	×						56		空中7 -41
11	174030	ZV			0		×	×	×		_	前方	ī	48	後	方 5	回 原中7~48 (後方は7~5
マッ スタ-	- 1-	Z V		0	0		×	×	×	燃のけぞり	立、屈、空		25	111		7	4
_	_	ROカウ															
_	カウンター	Z	1×3	0	0	0	×	×	×	のけそり×2 +きりもみ	立.屏.	20	27	7	12121	22	開設0→27 四式開館0→24
_	カウンター				-0		×	×		+きりもみ	22.000			36*3		M&O→26 9	
LENU	113777	V			-		^	^								相手硬直0→2	ed
		ISM	Triestip Int	E EBUM		クーショ	786		投け間合		方向指	完			21	ムチャート	
D. A.	TA . 90		以唯作	וועבס א		選本 と	ットボーナ	Z.	対け同日		力性指	AE.			2-12	47 F 1	
_	TA・投	_				(TIMe)	0		and true l			E 1	10	,			
Pid	常投げ	XZV	20	2	- 1	(EV 3)	0		27ドット	`		51	1.6	0			

XZV XZV ※2……ガード不能になる場合もある ※3……相手をすり抜けることが可能

20 2 1 (🖾 🛂 3)

20 2 1 (🛛 📆 3)

図通常投げ

医空中投げ

27ドット

横11ドット.縦70~78ドット

0

0

16

31 (藩地の60分 空中0→策地まで

5

必殺技

XZV

バトリオットサークル 1 SP + P

※3回まで連続入力可能

前方へ踏みこみ、ロッドを まわして攻撃。同じコマンド を追加入力していくことで、 最大3段階の攻撃を行なえる。 どの段階でも、ガードされた 場合のスキは大きい。

追加入力の受付時間は、か なり長め。ただし、すべての 攻撃を連続ヒットさせるため には、攻撃判定が消滅するこ ろまで(動作開始から60分 の22秒以内) に、追加入力 を終わらせておく必要がある。 副<中<強の変化

踏みこむ距離が伸びるが、 動作速度は変わらない。

	攻	擊値	ピヨリ値	-	ゲージ: Ea	質加羅 ヒットボーナス		ット効果	ガード方向	
1段階	段階 2×4 1×4		1×4	3(204)		1×4	のけぞり			
2段階	2	×4	1×4		0	1×4		のけぞり	立、屈	
3段階	段階 2×3		1×3		0	1×3	のけぞり×2+吹ダウン		-	
0/6	60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	
1段階)	14	inno	59		追加	0入力受付2→59				
2段階)	15	671111	59	9	追加	0入力受付3→60				

(3段階)-





11段階目の攻撃

†2段隣目の攻撃







†3段階目の攻撃

必殺技

XZV

スティンガー → ↓ \(+ \(\text{Por(\(\text{k} \)} \))

真上に跳び、戸またはドネ

追加入力するとナイフを投げ る。このナイフは、相手の政 撃で打ち消されるのが欠点。 耐く中く強の変化

跳ねる高さが上昇。追加入 力時は、ナイフの飛ぶ角度が 浅くなる (遠くまで飛ぶ)。

攻擊値 12~1		ビヨリ値 — 0 1		ゲージ増加盟		ヒット効果		all Eriskola	
				基本	ヒットボーナス		ニットが未	ガード方向	
				I (⊠ ▼3)	0	のけぞり		立、屈、空	
0/60秒	20	40	60	80	0/60秒	20	40	60	- 8

-48※1(追加入力受付)









必殺技

XZV メコンデルタアタック

PPP+着地時にP

後方へ跳ね、着地するあた りで戸を追加入力すると、身 体を丸めて突進。攻撃が相手 に当たったら後方へ跳ね返り、 行動可能になるまでに60分 の50秒前後のスキができる。 闘く中く強の変化 突進距離が伸びる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲーミ	/培加量	1	N. Idahah
	*人手III2	ヒコン個	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
後方ジャンプ			0			
攻擊	14	8	3(274)	3(204)	のけぞり	立、屈

0	60秒	2	0	40	60	80
(是方)		30		18	—(追加入力受付)	
6429					空中7→	37
腹·意			_15			_
1200	_ 2	<u>u</u>	15			
Ver y		0=				



攻擊

後方ジャンプ

Zhy-hzz49-zero3

必殺技

XZV

メコンデルタエアレイド

12-+P+P

後転していき、途中でPを 追加入力すると前方へ跳んで 攻撃を行なう。前作より下方 まで攻撃が届くようになった。 ▼ペロペビの下沿

後転していく距離が増加。 追加入力時は、跳ぶ距離が伸 びる(動作速度は変化せず)。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ	プ増加量	ヒット効果	ガード方面	
	以掌胆	ヒョリ胆	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向	
後転	-		0				
攻撃	14,10	8.4	3(₩₩4)	3.1(🛛 4.1)	のけそり	立、空	

0/60秒	20	40	60	80	
新 <u>6</u>	15 一(追	加入力受付)	•	_ [
(新·中 B)	27	一(追加入力)	受付)	-1	
新·黄 6	39(追加入	力受付)		_	100
攻擊——	36	4 17	空中14	1→46	Town I



必殺技

XZV

メコンデルタエスケイプ ↓ ← ← + ⑥ + ⑥ or ⑥ ⊕ 直面着から層れたあとはレバーで左右制御が同能

後方へ跳び、画面端を蹴って前方へ向かう。前方へ向かっ。前方へ向かっているときは、斜めがマンプ中の基本技のみを(Mロレントはジャンプ4要素十中 ドも)出すことができる。前代とちがい、このときの基本技にケズリの効果はなくなった。

	攻撃	店	ピヨリ値		アージ増加量		ヒット効	an .	ガード方向
	以手	ne.	にコラ原	基本	ニー ヒットオ	(ーナス	ニットル	*	73-1-73[0]
				1					
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180
可変		49~52 (追	加入力受付)	8 空中	7→着地まで	,			



(t) Por K を追加入力

スーパーコンボ スーパーコンボ テイクノープリズナー

テイグノーブリスナ +>→+>→+(P)

地面からワイヤーを引き上 げ、ヒットしたら相手をつる す。ワイヤーの判定は「しゃ

す。 ワイヤーの判定は「しゃ がみガード可能な投げ」になっているため、のけぞり中な ど、投げられない状態の相手 には当たらない。

なお、ワイヤーをガードさ せても相手の体力をケズるこ とはできず、ガード硬直も発 生しない (ガードさせた瞬間 から相手は行動可能)。

	IŞ	黎值		ピヨリ	値	ダー	ジ増加量	投げ	間合い	ガード方向
LV1		30		0		0	0	(ワイヤーの先	端から)32ドット	
LV2		44		0	•	0	0	(ワイヤーの先	端から)20ドット	屈
LV3		60		0		0	0	(ワイヤーの先	端から) 10ドット	•
0/	60秒	20	40)	60	80	100	120	140	160
(VI)	4 6 (全身	34		18						
(VZ)	42	32		18						
LV3	44	22 a)	18							



1 画面暗転 1 攻撃判定出現



後転しながら手榴弾を放り 投げていく。手榴弾は地面に 落ちたあとに爆発し、当たっ た相手を手前へ引きこむ。

LVを問わず、全身無敵の時間が終わった直後にダメージを受けた場合でも、かならす!個は手橋弾を放り投げる(-爆発が発生)。それを利用して、緊急回避手段に使う手もあるが、リスクは大きい。

放り投げる手榴弾の数が増えるが(LVごとにそれぞれ、 2個、3個、4個)、そのぶん動作時間は長くなる。

	攻撃値	ピヨ	リ値	ゲージ: 基本	動加量 ニットボーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向
LV1	16×2			0	0	燃引加	欠ダウン	
LV2	18×3	(0	0	燃引口	欠ダウン	立、屈
LV3	20×4	C)	0	0	燃引印	欠ダウン	
0/60	沙 20	40	60	80	100	120	140	160
(VI)	16 🛊		89		(ng/) protei			

	(ESI)		一 無能(60分の37秒)	□ 順発(6U分の62秒)	
(IV	3 16 ·	16		89	
CAL	6 —(全身)		爆発(60分の37秒)	- 原発(60分の52秒) - 爆発(60分の68秒)	
(LV:	3 16 ♦	16	16 •	89	



↑画面暗転		
Separate Sep	Зніт	554
All the state of t		
AY) on the same		

スーパーコンボ スティールレイン

17→17→+×

ロッドの上に突き立てたナイフを、真上に投げる。 画面外へ消えたナイフは、60分の16秒ほど経過したのち、相手の頭上から降りそそぐ。

このナイフは良た目に反してしゃがみガード可能なかわりに、空中ガードは不能。しかも、ナイフが空中の相手にヒットしているときに、こちらが何も攻撃を出していなけ、 は、相手は一時的に空中受け身を行なえなくなる(レインを出した場合は、空中受け身。

LVのようにもあり多化 一度に投げるナイフの数が 増加。全身無敵の時間も延び るが、LV3でさえ、ナイフを 投げる前に終了してしまうほ ど無敵時間は短い。

	攻撃値	ヒョ	1値 -		ン増加圏	h- 111	ト効果	ガード方向
_	-V-1-100		- (E	基本	ヒットポーナス		I'M/K	기- [기
LV1	10×3	0		0	0	の	ナぞり	
LV2	8×6	0		0	0	<u></u>	ナぞり	立、屈
LV3	8×9	0		0	0	の (ナそり	
0/60	渺 20	40	60	80	100	120	140	160

- (VO) 4 17 9 32
- (LV3) 4: 17 ♦ 32



1 画面暗転



+ 弾発射

ポーズ集の部屋 EX ②

(バイソン~ユーニ)



ポーズ集の部屋・番外編

ボーズ集の部屋に入りきらなかった登場ボースを紹介する(専用登場ボーズは→P.153)。

☑春麗 登場ボーズ

● 前作で、チャイナ服春麗を選択した場合の登場ボース。両手を前で合わせて一礼する



かりん 登場ボーズ・その2

▶ 勝手に闘おうと する石崎(かりんの 世話後)にトレーを ぶつけて登場 石 崎は引き下がる



3



ガイ 登場ボーズ・その 2

▶ 残像を発しながら、かすかな足音を立てて走ってきたあと、戦闘態勢をとり「いざ」」



ブランカ 登場ボーズ・その2

★量のスイカと ともに落ちてきた のち、立ち上がる。 どこから落ちてく るかはランダム



ブランカ 登場ボーズ・その 3

▶ 画面外から斜め に急降下。地面に 激突したときの衝撃で、スイカが降 ってくる



ブランカ 登場ボーズ・その 4

▶トラックの後部 扉から出現 かか えている食べ物の 種類は、ブランカ の色で決まる





キャミイ 登場ボーズ・その 2

▶ アニメ映画で着 ていたものと同じ デザインのオーバ ーコートを脱ぎ捨 て、「Come On!」









SAKURA

PROFILE

本名、春日野さくら。都内の高校に通う学生。ある日見かけたリュウの闘う姿にひかれ、 ストリートファイトの世界へ。

身長 · · · · · · · 158cm

体重 ······42kg

3サイズ ·····B80 · W60 · H84

血液型 · · · · · · A 型

出身地 · · · · · 東京都世田谷二丁目

特技 · · · · · · 英会話

好きなもの・・・体育 (特に陸上系)、白いごはん

嫌いなもの・・・数学、弟のゲームの相手

FIGHTING STYLE

その聞いぶりは「心の姉匠」であるリュウの 影響を受けるところが大きい、昇能拳をまねた 咲桜拳や、竜巻旋風脚を模した香風脚を見れ ば、彼女がどれだけリュウにあこがれているの かが伝わってくるだろう。必殺技をコピーする だけでなくリュウの心意気も継いでおり、真の 強さとは何なのかを探究しばじめている。

FASHION STYLE

短くまとめた髪とスポーツウェアの上に着た セーラー服が、高校生らしいすがすがしさを感 じさせる、制服を着用して聞いに臨むのは、相 手に礼をつくそうとの気持ちから。手にはめた 真紅のグローブと額に巻いた真っ白なバチマキ が、彼女の目指す格闘家像をバッキリと示して いる。



フラワー商店街【JAPAN】

春日野つくしはゲームショップから 出て、自宅へもどろうとしていた。 商店街のアーケードを通り抜ける途

中、うしろから声をかけられた。

声の主は同じクラスの室田だった。 室田美春(むろた・みはる)……腰 まで伸ばしたロングストレートの髪と おいフレームの眼鏡がいかにも文系と いう感じの美少女だ。はっきり言え

ば、つくしは室田のことが好きだった。 「おう、室田……何か用?」 しまった……つっけんどんな答えか

しまった……つっけんとんな各えか たをしてしまう自分が歯がゆい。 仲良くなりたいくせに妙にカッコつ

けるクセがなおらないのだ。 「あの·····・ちょっと話があるんだけど

……春日野君の家に行ってもいい?」 「……え!?」

話って何だろう。まさかオレのこと が好……いや、まさかね。

あわてて妄想を打ち消し、あせる気 持ちを悟られないようフォローした。 「あ、ああ家。うん、いいよヒマだし。 あ、これ今買ってきたんだけど。室田 知ってる? 超人気の格闘 RPG「龍 拳剛記2」。今日発売なんだ。あ、も しかして興味ない? でもおもしろい んだせ。今から一緒にやる?」

ああ自分でも何しゃべってるかわか らない。

どぎまぎしながらふたりでアーケー ドをならんで歩いていると、出口あた りが何やら騒がしい。人垣ができている。イヤな予感……。

「こっちから行こう」

室田の背を押して横道にそれようと したとき。

ガッシャーン。

空手着の大男がこちらに吹っ飛んできた。ゴミ箱をハデにひっくり返して倒れる。割れた人垣の中央に、今一番見たくない人物がいた。

「あ、つくし。今帰り?」最悪だ。 つくしの姉……春日野さくらが空手

着の男のもとへ歩いていき、声をかけた。

「おもしろかったです。また闘ってくださいね!」 気がついた男はさくらと握手して、

照れた様子で立ち去っていった。 「ごめんごめん。いきなり試合挑まれ ちゃって。あ、お友だち? よろしく 一。つくしの姉のさくらです!

さぞや怪訝な顔をしてるかと隣りを 見ると、室田は両手を目前に組み、目 元をウルウルさせながらさくらを見つ めていた。

……なんだよそれ。

「あ、あの……前に駅前で、中学生に からまれてるところを助けてくれまし たよね?」

「えっと……そうだっけ?」

「あたし……お礼言うのを忘れてて… …あのときも、いまのも、すごくカッ コよかったです!」 室田はポケットをさぐり、封筒を取り出し、さくらに突きつけた。 「あのこれ……読んでくださいっ!!!

顔を真っ赤にして室田はその場から 逃げるように走り去っていった。

……オレの家に用って。

「……ね、つくし。あの子どうしちゃったの? これ……あたし宛ての手 紙?……困ったなー……ちょっと、つくし?」

……バカ。姉貴のバカ。

つくしもまた駆け出していた。取り 落としたゲームソフトもそのままに。 秋風がちょっぴり冷たい10月の午 後の出来事である。



基本技



特殊技

フラワーキック [→+中K]



☑☑挑発 【スタート】

さくら絞め

P通常投げ

(+or + + PP)

さくらの挑発は、突き出した指先に攻 繋判定が4回連続して出現する ただし、 攻撃のリーチが短いため、攻撃が当たっ たときの反動によってお互いの距離が開 くと、残りの攻撃は空振りしてしまう 相手が画面端の空中にいる場合だけは 攻撃の反動がごちらにかからないため 速続でヒットする可能性がある

K通常投げ K空中投げ

セーラーシュート [←or→+(K)(K)]



-ラーフライ

ZEROカウンター









		ISM	攻擊値	ピヨリ舗	サール	ージ増加盟 ヒットボーナス	.077	キャンセル 必頼技	SC	ヒット効果	ガード方向	ō		タイムタ	ヤート		
JA'	TA · 基	林技							-	-				777			
近	₫₿ P	XZV	5	2	0	1				のけぞり	立、屈	24 7					
離	фP	XZV	13	4	1	3(₩₩4)	×			のけぞり	立、屈	4 5	11				
立ち	<u>36</u> P	XZV	18,15	8	1	4(MM 6)	×	ν,		のけぞり	立、屈	6 6	25				
Ø	弱K	XZV	5	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	5 6	13				
近距離立ち(ロレバー	фκ	XZV	12	4	1	3 (24)	×	×	×	のけぞり	立。屈	8 5	20				
	強K	XZV	13,17	4.7	1	3,4 (224.6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7 3	25				
	弱P	XZV	5	2	0	1	-			のけぞり	立、屈	24 7					
體	中P	XZV	12	4	1	3(₩₩4)	×			のけぞり	立、屈	5 5	12				_
E .	強尸	XZV	18	8	1	4(XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 5	18				
K	弱K	XZV	5	2	0	1	×		-	のけぞり	立、屈	5 6	13				
遺理職立ち(☑→パー中立でき)	фк	XZV	12	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 5	20				
OF .	3@ K	XZV	17	8	1	4(MV 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	9 3	20				
_	弱P	XZV	4	2	0	1	_		_	のけぞり	立、屈	32 10					_
-	фР	XZV	12,11	4	1	3(🛛 🗸 4)	×			のけぞり	屈	5 6	21				
しゃ	3∯ P	XZV	16,15	7.6	1	4 (XV 6)	×	1,×(♥ 1, 1)	,	のけぞり	立、屈	62	33	-			
がる	35 K	XZV	4	2	0	1	-)	のけぞり	湿	34 8					-
<i>a</i> .	фк	XZV	11	4	1	3(14)	×	×	×	のけぞり	屋	44	24			-	
	強K	XZV	14	8	1	4(MM 6)	×	×	×	転倒	屈	63	35	5			
_	弱P	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 10	6		_		_
垂	фР	XZV	11	4	1	3(🛛 🗸 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	3 8	15				_
垂直ジャンプ	強P	XZV	16,15	8.7	1	4(XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 7	13				
t	55 K	XZV	4	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	2 12	6				-
サ	фк	XZV	8.12	4	1	3(🛛 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立。空	6 8	18				
	36 K	XZV	15	7	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立。空	10 5		,			
	36 P	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 10	6			_	
81	фР	XZV	12	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	3 8	15				
斜めジャンプ	30 P	XZV	16,15	8.7	1	4(XV 6)	×	×	×	のけぞり	立。空	5 7	13				
ヤ	36 K	XZV	4	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	2 12	6				
7	фк	XZV	8.9	4	1		×	×	×	のけぞり	立。空	6 8	18	-			
	強人	XZV	14	7	1	4(NV 6)		×	×	のけぞり	立、空	10 8					
OΑ	TA・特別																
++1		XZV	12	4	1	3(XV 4)	×	×	×	のけぞり	立	20	3 3	16			
スタ・		ZV	1×4	1×4	-	0	×	×	×	のけぞり	立、屈	-	6 6 6	_	6 6	24	
		ROカウ				-			ė	3,5 0 5				5			
_	カウンター	2	4	0	0	0	×	×	×	きりもみ	立.屈.之	27	14	4		甲酸0 +27	
_	カウンター	V	4	0	0	0	×	×		きりもみ			31	3	20	●手原数0~ 無触0~ 担手便能	31

	ISM	攻撃値	ピヨリ懐・	ラージ	エットボーナス	投げ間合い	方向指定	タイムチャート
DATA・投	ቻ技							
P通常投げ	XZV	4+2× {1~12}***	0	1	1 (🔯 📆 3)	31 Ky F	×	51 16
⑥通常投げ	XZV	20	0	1 (XV 3)	0	31ドット	0	51 16
化學中格什	XZV	20	D	1 (XV3)	n	提31ドットが0~76ドット	×	11 (着地の60分 で中の一番地工で

^{※1……}ヒット数が多いほど、最後の1ヒットの攻撃値が低くなる

必殺技

※弾発射前にP連打で能力が変化 両手に集めた気を、気弾に 変えて放つ。両手を腰でかま えているときにPを入力する と、両手にさらなる気を集中 し、巨大な気強を放つことが 可能(ノーマルを1段階とし て、3段階まで巨大化できる)。 気弾が1段階巨大化するご

とに攻撃値が高くなるが、逆 に気弾の飛ぶ速度は減少し、 射程距離も短くなってしまう。 別く中く強の変化

とくになし。

ヒット効果 攻擊值 ピヨリ値 ガード方向 1段階 10~1 4 3(XV4) 3(XV4) のけぞり 2段階 14~1 6 4(NV5) 4 (NV7) のけぞり 立、屈、空 7(2010) 3段階 18~1 8 5 (XV6) のけぞり 0/60秒 20 40 60 100 120 140 160 18 (1部階) *- 弾消滅(60分の62秒)

弾消滅(60分の57秒) (3段階

弾用線(60分の57秒)





必殺技

XZV

联桜拳

→ + > + (P)

前方へ踏みこみながらコブ シを突き上げ、宙に跳ねる。 宙に跳び上がるまで (さくら が地上判定になっているとき) の攻撃は、空中ガード不能。 全身無敵の時間帯は存在しな いので、連続技用として使っ ていくのが無難か。

頭<中<強の変化

移動距離が伸び、ヒット数 も増加。ちなみに、強・咲桜 拳の攻撃値は、ケンの強・昇 能拳をも上まわる。

	攻撃値	ピヨリ値		ゲー	ジ増加順		ヒット効果		ガード方向
	以李胆	とコリ旭		基本	ヒットボー	ナス	レッド 別未		17 L 12 Ini
35				4(XX 7)	1×2(XV 3×2		吹ダウン×	2	立、屈
中	15+2×3	1×3+2		4 (XV 7)	1×3+	0	のけぞり×2+吹ダウ	νx2	(途中から)
強	15+2×5	1×6		4(₩₩ 7)	1+0+1+0	+1+0	のけぞり×4+吹ダウ	υ×2	(水、畑、云)
0/60	20	40	60	80	100	120	140	16	0 180





空中22→65

1 攻撃判定出現(強,中) 1 攻撃判定出現(弱)

必殺技

ZV さくら落とし

→ + & + ® + ® ※3回まで追加入力可能

前方へ跳んでいき、Pを追 加入力すると、両手を振り下 ろして攻撃を行なう。この攻 撃が相手、または相手の飛び 道具に当たった場合は、さら に跳躍。そのときにも、Pを 追加入力することで攻撃を出 せる (最大3回まで)。

跳んでいるときに中を追加 入力しなかった場合は、着地 時にスキができてしまう。 弱く中く強の変化

跳ぶ高さが上昇する。

		攻撃値	ピヨリ値	ゲー	ジ増加量	ا بير ما	-効果	ガード方向
		攻李旭	ヒコリ旭	基本	ヒットボーナス	E 91	"	ソートが向
ジャンフ	<i>r</i>			4(17)				
攻撃		10×3	4×3	0	3×3(V 4×3	3) 吹夕	ウン	立、屈、空
0/60秒	20	40	60	80	0/60秒		40	60
10	35(追加	0入力受付)	40		24 xx	(着地まで)	15	空中○→施地まで
101			空中	10→45	(X) 10			
91	40(追	加入力受付)	40)	34	(蒲地まで)	15	空中○→雅地まで
(477-1)			空中	949	(K) 141)			
9	460	追加入力受付》		40	44	(着地まで)	15	空中○→着地走て
2477			空中	9→55	(N. 10)			



fxP)を追加入力

AIL ABOUT Zhu=hz719=zero3

必殺技

XZV

春風脚 (空中春風脚) 1/←+(K) (空中で1/←+(K))

片脚を突き出し、横回転し ながら前方へ跳ねる。前作と は異なり、攻撃判定の出現回 数が1回転につき1回に減っ ているほか、ヒット効果が吹 き飛びダウンになった。

空中春風脚は、ジャンプの 軌道に多少の浮力を与えた感 じの放物線を描いて、横回転 しながら跳んでいく。

	攻撃値	ビヨリ値		ゲージ	増加置		ヒット効果	ガード方向
	以掌恒	ヒョリ恒	20	*	ヒットボーナス		ヒット刈未	기- [기
弱	地上:11 空中:4×2	地上:4 空中:2×2	4 (🖸	V 6)	地上:3 (MV4) 空中:1×2)	吹ダウン	
中	地上:6×2 空中:4×2	地上:3×2 空中:2×2	4 (X	V 6)	地上:1×2 空中:1×2		吹ダウン	立、屈、空
強	地上:4×3 空中:4×2	地上:2×3 空中:2×2	4(🛚	V (6)	地上:1×3 空中:1×2		吹ダウン	
0/	/60秒 20	40	60	80	100	120	140	160

22 16 3 23 空中0→22

16 3 9 3 22 空中0→33

16 3 9 3 9 3 22 空中0→45

8 3 9 3 (羞地まで) 20 空中0→無地まで





() 攻撃判定出現

スーパーコンボ

乱れ桜 ↓>→↓>+®

咲桜拳の動作を連発する。 攻撃をガードされた場合のス キが大きいかわりに、どのLV で出しても、攻撃判定出現ま

で出しても、攻撃判定出現ま で全身無敵が継続するのが利 点。相手に与えるダメージ量 も、さくらのスーパーコンボ のなかでは一番大きい。

1 Vの 1 人にとうなう 3代 移動距離が伸び、ヒット数 も増加。また、LV3にかぎり 咲桜拳の動作が3回に増える (LV1~2は2回)。

	攻撃値	ピヨリ値	ダー 基本	ジ増加置 ヒットボーナス	E 2	ト効果	ガード方向
LV1	13×4	0	0	0	のけぞり	く3+吹ダウン	_
LV2	13×6	0	0	0	のけぞり×	4+吹ダウン×2	立、屈
LV3	15×7	0	0	0	のけぞり×	4+吹ダウン×3	
0	/60秒 20	40 6	30 80	100	120	140	160
(IVI	4544 15	5 26	28	空中38	·82_		

LV2) 18 (4 12 | 4 12 | 5 | 26 | 35 | 29 +52 → 107



1 画面暗転

1 LV1 & 3の判定出現



スーパーコンボ Z

直空波動量

14-14-+P

限界まで気を集中したのち、 複数ヒットする巨大な気弾を 放つ。この気弾は、跳んでい く過程で大きさが少しずつ小 さくなっていき、4分の3画 面ほど飛んだところで消える。

また、相手の飛び道具とぶ つかるたびにヒット数が1ず つ減少。ヒット数がゼロにな ると、その瞬間に気弾は消滅 してしまう。

LVの一界にともかう変化 気弾のヒット数が増え、攻 撃値も高くなる。

	攻撃値	ピヨリ個	Ē -	ガー	ジ増加量 ヒットボーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向
LV1	(11~1)×3	0		0	0	のけぞり×	2+吹ダウン	
LV2	(13~1)×4	0		0	0	のけぞり×	3+吹ダウン	立、屈
LV3	(15~1)×5	0		0	0	のけぞり×	4+吹ダウン	
0/6	50秒 20	40	60	80	100	120	140	160

(V) 5 5 *一弾消滅(60分の74秒) 50

★ 準治滅(60分の74秒)





スーパーコンボ



12-12-+K

腰を落として片足を振りま わしながら前進していき、最 後にうしろまわし蹴りをくり 出す。最後のうしろまわし蹴 り以外は、すべて立ちガード 不能。攻撃値は乱れ桜より低 いものの、攻撃をガードされ てもスキがほとんどないとい うメリットがある。

LVの「昇にともなう変化」 回転数が増加。攻撃をガー ドされた場合に、相手が先に 行動可能となる時間は、LV1 が60分の4秒. LV2が60分 の2秒、LV3が60分の0秒 (=お互い同時に行動可能)。

	攻撃値	ピヨリ	値	ゲー:	ン増加量 ヒットボーナス	E	ノト効果	ガード方向
LV1	6×4+12	0		0	0	のけぞり:	×4+吹ダウン	
LV2	10×5+16	0		0	0	のけぞり	×5+吹ダウン	- 屈 (服後の)ヒット)
LVЗ	13×7	0		0	0	のけそり	×6+吹ダウン	一 (のみ立足)
0/	60秒 20	40	60	80	100	120	140	160
(VI)	4 5 2 6 2 6 2 6	2 11 5	23					



1画面暗転

计攻擊判定出现



専用登場ポーズの部屋

特定のキャラクター同士の組み合わせで発生する、特殊 な登場演出を、以下にまとめてみた(リュウvsCPUケ ンのように、微妙にしか変化しない場合は除外)。「2戦目

以降」と書かれているボーズは、その組み合わせでの闘い に負けてコンティニューするか、その戦闘中に乱入対戦を 排まれて勝利したあとでのみ、見ることができるもの。

両者が行なう専用登場ポーズ(対 2P 戦、対 CPU 戦共通)

リュウ vs ケン (リュウ vsCPUケ

トヘッドロッ クで組みつい てくるケンを、 リュウが背負 い投げで振り はらう



ベガッsキャミイ

トキャミイに 手まねきをす るべカ。キャ ミィは総帥に 向かって敬礼 を行なう



ザンギエフ vsR.ミカ

▶スポットと スモークによ るハテな演出 のなか、アピ ールをしなが ら両者が登場



両者が行なう専用登場ポーズ<u>(対 CPU 戦限定)</u>

春麗 vs ファイナルベガ

▶舞い路りる ベガに銃口を 向ける春酸 しかし、戦闘 前に銃を投げ 捨ててしまう



サガットvsアドン

▶ドジ打ち→ ローキック→ ハイキックを 同時に打ち合 ったのち、ふ たりとも笑う



ガイvsコーディー(コーディーvsCPUガイの)

▶ふたりでド ラム缶を壊し まくる。その あと、ガイは 減った体力を カムで回復



ナッシュ vs ファイナルベガ

▶低空を飛行 するハリアー から跳び降り るナッシュ ハリアーは遠 方へ飛び去る



ローズ vs ファイナルベガ

▶降りてきた ベガめがけて ローズがカー ドを投げるが、 片手で止めら れてしまう



ダンvsブランカ (ブランカvsCPUダン

▶コンテナよ り飛び出して ボーズをキメ るダンに、あ とから出たブ ランカが激突



さくらvsCPUかりん

▶自家用へり コブターで菫 際に登場する かりんに、困 惑の表情を見 せるさくら



豪鬼 vs 元

▶ 豪鬼の暇獄 鉛をすべて防 御する元。そ のあと、元の 惨影を豪鬼が 受け止める





さくら (vsダン、かりん)

そのキャラクターのみが行なう専用登場ボース

ダン (vsサガット) CPU ♥サガット (vsリュウ) サガット (vsリュウ) CPU!!サガット (vsリュウ)

▶ 光る昇龍 拳の傷跡を 押さえなが ら「フフフッ と低 い声で笑う



▶ つかんで いたダンを 放り、タイ ガーアッパ



▶リュウを 見て笑いな がら、片手 でつかんで いたダンを 投げ捨てる



▶ 父親のか たきを前に 片腕を突き 出しながら オヤジー ットと絶叫

CPUユーリ&ユーニ



▶ 相手を見 て、いかに もやりにく そうな表情 を見せなが ら頭をかく



CPUかりん(vsガイ、さくら) CPUバイソン(2戦目以降)

て片ヒザをつ き、ヘリか飛 び去ったあと



サントバッ グを吹き飛ば す. 2戦目以降 でしか見られ



▶ユーニを残 してベガ親衛 隊が去り、ユ 一二の背後に ユーリが出現



▶ サイコパワ 一を放射しな がら陥りてき て、「楽しませ てもらおう







BLANKA

PROFILE

本名はジミー。シャドルーのテロが原因で、 かいころ飛行機事故に巻きこまれ、両親と生き 別れになる。ジャングルでの過酷で孤独な生活 後、彼を獣の姿へと変化させていった。事故か 5数年後、密林の外の世界に興味を持ちはじ め、衛へ姿を見せるようになる。

身長・・・・・・192cm

体重 ······98kg

3712 - P198 · W120 · H172

血液製・・・・・B型 出身地・・・・・ブラジル

特技 … … 狩り. 放電

好きなもの・・・トロビカルフルーツ、ビラルク

嫌いなもの・・・意味プリ

FIGHTING STYLE

アマゾン で観えられた筋肉が生み出す、伸ひやかな動きが特徴的。身体をまるめての飛行を可能とする関発力や、電気ウナギとの格闘をくり返すうちに身につけた放電能力を活用し、野性味あるれるファイトをくり広げる。動体視力がすぐれているため、自身の動きがすばやくても相手を見失うことはない。

FASHION STYLE

長期にわたり未開の地で生活していたため、 頭髪や体毛は伸びきったまま。 開囲の自然環境 に溶けこむべく、皮膚は保護色の緑に変化して いる。 身につけた半ズボンに、 人間だったころ の名残が見られるが、 言葉を話すことはできな い。 足にはめているアンクレットは、 誕生日の フレゼントとして家族からもらったものだ。



マディラ川支流・湿地帯【BRAZIL】

マディラ川で捕らえられた密猟者グ ルーブのリーダーの証言:

この商売をはじめてから、アブない 目には何度となく遭ってきた。

だが、こないだのは別格だ。

今思い出しても、本当に起こったこ となのかハッキリしねえ。

たしか……そう、現地のガイドを断って、俺たちだけで川上りチームを組んだんだ。地元のヤツらはちょっとでも危険そうなところにくるとそれ以上進みたがらねえ。こっちは完全武装してんだ、何も恐いモノはないってのに、行くの行かないのでもめるのはうっとうしいからな。

そう……それで、俺たちは今まで上 らなかった北側の支流を攻めることに した。あの一帯はデカいビラルクが獲 れる。好事家がいてな、いい値で買っ てくれるんだ。ああ、もちろんもうそ んなマネはしねえよ……。

……日が暮れてきたンで、見張りを たてて船の上で一泊した。 夜にしか獲 れない獲物もあったし、イチイチもど ってちゃ肝心の獲物を逃がしちまう。 まだ誰も入ったことのない奥地なら、 入れ食いにちがいないしな。

夜中の3時ごろ怪しい水音がしたが、そのときは気にとめなかった。 あとから考えりゃ、あれはヤツだったん

だ。俺たちの様子を見にきたんだよ。 夜が明けて、俺たちはさらに上流へ と進んだ。20kmほど上ったところ に、木の葉や木の枝で覆われた小屋み

たいなモンが見えてきた。 あきらかにありゃあ、人間が作った

のさらかにのりゃめ、人間が下った 「家」だ。こんなとこに先住民がいる のかと思ったが、家はそれひとつき り。川辺にせり出してた。人跡未踏か と思ってたのに、とんだ先客がいたっ てワケだ。

人の気配はなかった。俺たちは武器 を手にして、慎重に川岸に船をつけた。 ヤバい雰囲気はしてたんだ。妙に静 かでよ……。

突然だよ。最初は大砲でも降ってき たのかと思った。水柱がドオーッ、と 立ち上がって、船が転覆しかけた。仲 間がふたりほど船から落ちた。

そいつはバカでかいビラルクだった。普通のヤツの2倍以上はあったな。突然水面から跳ね上がった。

だけどな……そのあとに、もっと信 いられねオモンを見ちまったんだ。

その、ただでさえバカでけぇピラル クの腹に、噛みついてるヤツがいた。

ありゃあ……なんて言ったらいいんだ? 全身が緑色だった。髪の毛が赤く、ジーンズをはいて……ハハ、なんだってバケモンがジーンズを?

いや……でも本当だ。そいつが、そ

の人間だかケモノだかわからんヤツ が、ビラルクを水面にたたきつけた。

そのあとは覚えていねえ……全身が、まるで電気ショックを受けたみてえにしびれて、気を失った。目の前に 火花が散って、まっ白ンなって……。

あとは知ってのとおりだ。川下であ んたらに捕まったときは、正直助かっ たと思ったぜ。

……とにかく俺たちは、もうあんな ところへは行かねえ。

ああ、わかってるよ。 どっちにしろ 捕まってるから行けないってんだろ? いいさ、そろそろこの商売も潮時だ と思ってたんだ。



82 28 CHARACTERS

基本技





ZEROカウンター

ード時に⇒要素+同じ強さの8/K



『ガード時に→要素+ *

同じ強さのPK

P通常投げ

ワイルドファング -or → + (P)(P)



かけて出せるうえ に、相手をすり抜け 可能。←+(K)K(K)K は 基本技をキャンセル できないが全身無敵 の時間帯あり P空中投げ R 空中投げ

ジャングルスラム ワイルドシュート ジャンプ#要素or#要素+pp) 「ジャンプ+要の→要+KK】

ALU-LZZ49-ZERO3

近近地域であり、マンパーキン 最近地位ちマンパー中立がま	中 中 中 一 単 中 一 単 中 田 K K H K K K K K K K K K K K K K K K K	X 2 V X 2 V	6 12 7+6 17.16 7 7+6 15 6 12 17.16	2 4 2×2 8 2 4×2 8 2	0 1 1 0 1 1 0 1	1 1 1×2 4(XV6) 1 1×2 4(XV6) 1 1×1	× × × × × × ×	O	>	のけぞり のけぞり のけぞり のけぞり のけぞり のけぞり	立、屈立、屈立、屈立、屈立、屈立、屈	43 73 5224 65		25 28			
	中中中中中国国际中省国际中省国际中省国际中省国际中省国际中省国际中省国际中省国际	X 2 V X 2 V	12 7+6 17.16 7 7+6 15 6 12 17.16	4 2×2 8 2 4×2 8 2 4	1 1 0 1 1 0	1 1×2 4(XM6) 1 1×2 4(XM6)	x x x x x x	O	× ×	のけぞり のけぞり のけぞり のけぞり	立、屈立、屈立、屈立、屈立、屈立、屈	7 3 5 22 4 6 5 6 2	16				
■ 日本	中PP 维克 K K K K K K K K K K K K K K K K K K	X Z V X Z V X Z V X Z V X Z V X Z V X Z V X Z V X Z V X Z V	7+6 17.16 7 7+6 15 6 12 17.16	2×2 8 2 4×2 8 2 4 8	1 0 1 1 0	1×2 4(XM6) 1 1×2 4(XM6) 1 1×1	× × × ×	^+x x x x	× ×	のけぞり のけぞり のけぞり	立、屈立、屈立、屈立、屈	5 22 4 6 5 6 2					
■ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	選亨 居K 特格 格 格 格 格 格 格 格 格 格 格 格 格 格 格 格 格 格 格	X 2 V X 2 V X 2 V X 2 V X 2 V X 2 V X 2 V	17.16 7 7+6 15 6 12 17.16 12	8 2 4×2 8 2 4 8	1 0 1 1 0	4(XM6) 1 1×2 4(XM6) 1	× × × ×	× × ×	×	のけぞり のけぞり	立、屈立、屈	6 5 6 2	:				_
■ 日本	路K 特内 総 格 格 格 格 格 格 格 格 格 格 格 格 内 中 中 り 海 ち ト ち ト ち ト ち ト ち ト ち ト ち ト ち た ち た ち と ち ち と ち と ち ち と ち ち と ち と ち	X 2 V X 2 V X 2 V X 2 V X 2 V X 2 V X 2 V	7 7+6 15 6 12 17,16	2 4×2 8 2 4	0 1 1 0	1 1×2 4(106)	× × ×	×	×	のけぞり	立、屈	6 2		28			_
■ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	中K 能K 時P 中P 強P 地K	X 2 V X 2 V X 2 V X 2 V X 2 V X 2 V	7+6 15 6 12 17.16	4×2 8 2 4 8	1 0 1	1×2 4(₹¥6) 1	×	×	×				24				
■ 日本	後ド 関P 中P 戦P 関K 中K	X Z V X Z V X Z V X Z V X Z V	15 6 12 17,16 12	8 2 4 8	0	4 (XV 6)	×	×		のけぞり							
■ 日本	BP PP 強P BK 中K 強K	X Z V X Z V X Z V X Z V	6 12 17,16 12	2 4 8	0	1	×		×		立、屈	6 22	2	29			
	中P 強P 弱K 中K	X Z V X Z V X Z V	12 17,16 12	8	1			3		のけぞり	立、屈	9 2	a	27			
	海P 弱K 中K 強K	X Z V X Z V	17,16	8		1	~		- 5	のけぞり	立、屈	44	14				
	弱K 中K 強K	x 2 V	12		1		×	0		のけぞり	立、屈	7 3	16				
	中K 端K	X Z V		4		4 (₩₩ 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 5		28			
	ш́к				0	3(224)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 2	14				
			12	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7 2	17				
5	q SE	XZV	15	8	1	4 (XV6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	9 2	2	27			
		XZV	6	2	0	1	×	-	-	のけぞり	屈	5 4	14				
	ÞР	X Z V	11	4	1	3(24)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7	27	7			
40 3	海 声	XZV	9,15	2,8	1	1,4(201,6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7 3		32			
かり	弱人	XZV	5	2	0	1	×	0	0	のけぞり	屈	53	12				
	фκ.	XZV	12	4	1	3(114)	×			のけぞり	屈	63	18				
-	強K	XZV	16	8	1	4 (MV 6)	×	×	×	転倒	屈	9 3		27			
1	弱 P	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 6	15				
a	фР	XZV	10	4	1	3(274)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 4	12				
直	% P	XZV	16	8	1	4(276)	×	×	×	のけぞり	立、空	24	28				
垂直ジャンプ	55 K	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 8	11				
7	фк	XZV	12	4	1	3(204)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 4	14				
-	強K	XZV	16	8	1	4(EV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 4	17	7			
	SS P	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 6	7				
22	фР	XZV	11	4	1	3(274)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 6	10				
25	39 P	XZV	16,15	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 5	10				
P	弱 K	XZV	6	4	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 8	11				
7	фĸ	XZV	12	4	1	3(274)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 4	12				
	39 K)	XZV	16	8	1	4(016)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 4	17	7			
_	A · 特)																
日手の近 Cor⇒+		X Z	7+6	2×2	2 1	1×2	×	+×		のけぞり	立、屈	5 22	1	25			
十強		XZV	16	4	1	4 (NV6)	×	×	×	転倒	屈	9	8		32		
→+(R)	_	XZV			0	.,,	×	×	×			6	20+1	9		3 -26	
+ +®		XZV	-		0		×	×	×			-	33		無難日- 空中6-	+16 +28	
_		ROカウ	ンター												E.d.o.		
	ウンター	2	4	0	0	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、笠	2	1 /	19		50	解稿D~24至 総主課組の~2
-	ウンター	V	4	0	٥		×	×			立、屈、至		25	5	2:		無数0→25 相手硬值0→2
														-			107###072

	ISM	攻撃値	ドヨリ側	グージョ	フトボーナス	投げ間合い	方向指定	È	タイムチャート	
DATA・投	げ技			- 1						
P通常投げ	XZV	5×(2~(2)	0	1 (XX3)	0	33ドット		61	30	
©空中投げ	XZV	20	0	0	0	横24ドット、縦88~96ドット		(着地の60g の1秒後まで	空中ロ・無地まで	
®空中投げ	XZV	20	0	0	0	横24ドット、縦56~64ドット		(着地の60:	登中0→循地まで	

^{※3……}相手をすり抜けることが可能

必殺技

XZV

エレクトリックサンダー

P連打

全身から放電する。 P連打 をつづけることで放電を接続 できるほか、ちかう雑さのP に切り替えると、途中から技 の能力をその強さに変更可能。 長らった相手は感電ホーズで 吹き飛ぶが、このときの相手 には食らい判定がない。 電気に変化

放電の間隔が短くなり、攻撃判定も微妙に広かる。強で 出しているときに相手が空中 ガードすると……(→P.319)。

	攻擊值	ビヨリ値		ゲージ	/ 增加 電		I I M-00		ar symbols
	以手順	にコツ胆		是本	ヒットボー	ナス	ヒット効果	,	ガード方向
35	12	2	4	·(XV 7)	1		感電吹ダウン		
中	13	3	4	(⊠⊠7)	1		感電吹ダウン		立、屈、空
強	14	3	4	(XV 7)	1		感電吹ダウン		
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	18

44444 14

P連打によりループ 6 2222 14









1 攻撃判定出現

必殺技

XZV

ローリングアタック

←タメ**→**+®

身体を丸めて前方へ飛んで いく。ブランカの技ななかで、 もっとも早く攻撃判定が出現 するのが判点。ヒット、ガー ドに関係なく、攻撃が相手に 当たると解な返り、着地して 行動可能となるまでに60分 の47秒前後のスキができる。 職業(51条件の家)(6

飛ぶ速度と距離が増加。また、攻撃判定の出現位置が少し上寄りになる(そのぶん空中の相手に当てやすくなる)。

	攻擊値	ピヨリ値		ゲー!	ノ増加電		1 1 94 00	42	
	以手框	レコツ胆		基本	ヒットボー	ーナス	ヒット効果	カー	ド方向
弱	15	4	4	(⊠ ¥6)	3(🔀	7 4)	のけぞり		
中	16	4	4	(XV 6)	3(🛛	1 4)	のけぞり	立.	屈、空
強	17	4	4	(XV 6)	3(🛛	14)	のけぞり		
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180

<u>2 25 5 全中0→27</u>

⊕ 2 25 6 3 ± +0 -27

2 60 7 空中0→6









+ (弱の当たり判定)

1 攻撃判定消滅

必殺技

XZV

バックステップローリング ←タメ→+®

後方へ掛んて着地したあと、 身体を回転させなから前方へ 飲わる。攻撃判定の出現が遅 く、出きわに全身無敵の時間 帯があるわけでもない。 罰中 翅のいすれも、攻撃が相手に 当たったあとは後方に跳ね返 り、煮地して行動可能となる までにスキができる。

■<中<等の窓付 攻撃値が少しだけ増加し、 跳んでいく距離が伸びるぶん。 動作時間も少し長くなる。

	攻撃値	ビヨリ値		ゲージ	増加量		ヒット効果	#-	ド方向
弱	13	3		3V 6)	3 (XV		のけぞり		7213
中	14	3	4(3V 6)	3(👿	4)	のけぞり	立、	屈,空
強	15	3	4(3V 6)	3(🛛 🗸	4)	のけぞり		
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	18
弱 —	28	36	17	空中2-1	7. 28→64				
— (#)	28_	37	12	空中2→	17, 28→65				
<u></u>	28	40	-	3 空中	2→17、28→6	8			





ALLIABOUT ALUSTASSIEROS

必殺技

XZV

バーチカルローリング 4タメ↑+®

身体を丸め、斜め上へまっ すぐ飛んでいく。攻撃判定消 滅後は、空中で姿勢を変えて 降下するが、攻撃が相手に当 たった場合は後方へ跳ね返る。

	74×80/44	1271108		ゲーミ	71的加爾		ヒット効果	+4	- ド方向
	攻撃値	ピヨリ値		基本	ヒットボー	ーナス	こット効果	/1	15/214
弱	12	3	4	(⊠ ¥6)	3(🔯	1 4)	のけぞり		
中	13	3	4	(XV 6)	3(🖺	1 4)	のけぞり	立	、屈、空
336	14	3	4	(XV 6)	3(🔯	4)	のけそり		
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180

#13プランカの場合15 ※2日プランカの場合42 ※3日プランカの場合0-63 #3 20※1 48※2 空中0-63※3 ※3日プランカの場合0-62 *1日プランカの場合14 ※3日プランカの場合43 ※3日プランカの場合0-62

第39※1 51※2 空中0→54※3 ションプランカの場合48 ※3区プランカの場合0→55



1 攻撃判定出現

スーパーコンボ

グランドシェイブローリング

←タメ→ ←→ +、P ⊕ Pを探しつづけると突進タイミングが変化

Г	攻撃値	ピヨリ	紡	ゲーシ	开院加加	- w 11	外果	ガード方向
	水素順	E 30	/Im	基本	ヒットポーナス	レッ	*XIX	73-1-73(4)
LV1	19+12×2	0		0	0	吹ダ	ウン	
LV2	21+14×3	0		0	0	吹夕	ウン	立、屈
LVЗ	23+16×4	0		0	0	吹夕	ウン	
0/	60秒 20	40	120	140	160	160	180	500
	4 = 04		1	1 01	10	#m10-20		

(V) 4 5 22~111※ 1~31 19 空中10→30 (V) 8 (全身) キャを押しつづけることにより時間の延長が可能、延長した時間の長さに比例して、突進速度が上がる



+無敵時間終了 (LV2)





!! 画面暗転

「無敵時間於」(LV2)

スーパーコンボ

天井にぶら下がり、果物や スイカ (いすれも攻撃値1) を降らせたあと、相手めがけ て突撃。突撃時の攻撃は、ダ

ウン中の相手にも当たる。 地面に落ちたスイカは、約 4秒間その場に接り、こちらか相手が攻撃を当てると飛ん (攻撃値8。ボタンの 弱中強で飛ぶ角度が変化)。

レバガチャで出現する、果 物やスイカの数が増加。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージが	曽加羅 ニットボーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向
LV1	13×3	0	0	0	吹き	グウン	
LV2	15×4	0	0	0	吹ダウン		立、屈、空
LV3	17×5	0	0	0	吹き	ブウン	
0/6	30秒 20	40 60	80	100	120	140	160
(VIII)	16 19	16 5	24	46	空	中 6→(121~	137)
(V)		t レバガョ	ヤにより「回だけ	ループ可能			
(VI)	16 19	16 5	24	46	空	中6→(121~	169)
(NS)-		└── レバガラ	ヤにより最大3回	までループ可能			
-	16 10	A 16 5	23	47	4	#6→(121~	201)

レバガチャにより般大5回ま



1 画面暗転





E.HONDA

PROFILE

型破りで豪快な相撲が人気の幕内力士 番付 は張り出し大関。格式はかりを重んじる角界に 歯がゆさを感じ、世界へと目を向ける。

身長・・・・・185cm 体重・・・・・137kg

3サイズ ·····B212 · W180 · H210

血液型 · · · · · · A 型 出身地 · · · · · · 日本

好きなもの・・・ちゃんこなべ、風呂

嫌いなもの・・・優柔不断

FIGHTING STYLE

張り手や投げなどの相撲技を中心とした、力強いファイトが身上。重量級の体格からくり出される攻撃は破壊力抜群で、忍厚い皮下脂肪が打撃技の衝撃を吸収する。水平に飛んで頭突きを見舞う技は、相撲の立会いにヒントを得たものだろうか。四股で繋えられた粘りのある足嚢が、豪快な戦り技を可能にしている。

FASHION STYLE

相撲取りらしく、土俵ではまわしをしめるが、国技館の外では、浴衣の場をヒサまでたく し上け、もろ肌を脱いだ姿で開いに臨む。頭の 大銀杏は強固にセットされており、頭突き攻撃 を行なっても乱れることがない。顔にほどこし た関取りは、自身の存在をアビールするために 歌舞伎から取り入れたものと思われる。



東駒形・加富根湯【JAPAN】

本田は大の風呂好きである。

東駒形にある銭湯「加富根湯」は 創業60年の老舗。番台の親父は無類 の相撲好きで、本田とは入門前からの 知り合いだ。

稽古のあと、弟子たちと総手で風呂 掃除を手伝い、そのあとに一番湯をい ただくのがここ数年の慣例になってい た。

今日も本田は、4人の弟子たちと加 富根湯にやってきた。

いつものように掃除をしていると、 親父がさびしそうな顔をうかべて本田 に話しかけてきた。

「いつもありがとよ……でもなぁ、それももうひと月だぁな……。ここ、閉めちまうのよ」

「な、なんと!?」

「この不景気だ、サッパリもうからね ぇのよ……高層マンションとやらを建 てる計画があるってんで、名残惜しい が、ここも……」

親父はあきらめの笑いを浮かべつぶ やいた。長年本田をはげまし、喝を入 れてくれた親父さんの風呂に入れなく なる日がこようとは、夢にも思わなか った。

本田はう一むとひとうなりしたあ と、はたとひらめいた。

親父の肩をたたき、高笑いする。 「ガー・ッハッハッハッ! このワシ に、まかせんしゃい! 」 つぎの日。

朝の掃除をしようと表に出た番台の 親父は、いきなりの光景に面くらった。 表の暖簾の前に、土俵が作られてい る。

そこで本田と、弟子たちが組稽古を 取っていた。

「ドスコぉぉイ!! もいっちょォォオ オ!!」

土俵のまわりに、つぎつぎに人が集まってゆく。あっという間に、銭湯の 前は押すな押すなの大騒ぎとなった。 本田は集まった見物客に向かって叫

本田は集まった見物客に向かっている。

「さぁぁお立ち会い。このワシが相手 になるぞ。ワシを半歩でもうしろに押 しやったら、湯代はタダじゃい! 風 呂ついでに、一本取っていかんかぁ!?」 人気力士と相撲が取れるとあって、 つぎつぎに希望者が集まった。

みな必死の形相で本田に挑む。本田 は軽くいなしながら得意の四股踏みを 披露して観客の声援に答えた。

「どしたぁ! ほぅらもっと腰入れて、 ドーンと来んしゃい!!!

張り出し大関の荒っぽくもすがすが しい稽古をうけて、みな汗だくになっ てゆく。にわかに銭湯は超満員の大に ぎわいとなった。

親父はガラにもなく涙ぐむ。

「まったく本田のヤツァ、べらんめぇ ……っきしょう泣かせやがる!」

下町に新たな名所が誕生した。本田の高笑いが響く。

「ガッハハハハッ! こいつは我ながら大成功じゃわい! ゆくゆくは風呂のなかにも土俵を作るかのう! ガァーッハッハッハッハーーッ!!」



82 28 CHARACTERS

基本技



[→+中於(图+gr→+中於)]





【ガード時に→要素+1 同じ強さのPK **Kは、 図E 本田のみ**



ZEROカウンター

ガード時に⇒要素+同じ強さの®K





P通常投げ 俵投げ







P空中投げ 吊り屋根投げ 【ジャンプ←要素or⇒要素+PP】



ストリートファイターZERO3

		ISM	攻撃値	ピヨリ値	ゲー選挙	ージ増加屋 ヒットボーナス	: :0:1T	ドャンセ. 必収技	SC SC	ヒット効果	ガード方向				タイムチャー	- ト	
JA3	A·基本	-					~										
·= -		XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、屈	44	9				
近距離立ち(≧レバー4)	фР	XZV	13	4	1	3(XV 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 4					
離一	強 P	XZV	16.18	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈		6	20)		
ち_	弱K	ZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、屈	44	11				
Ŵ	弱K	×	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、屈	43	13				
15	ФK	ZV	7+6	2×2	1	1×2	×	×	×	のけぞり	立、組	424	12	2			
#_	фκ	X	5	2	1	4	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 4	13	3			
_	強火	XZV	10+8	4×2	1	1×2(80 3×2)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 2	2	27	7		
286	66 P	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、屈	44	9				
是 -	фÞ	XZV	13	4	1	3(XV4)	×	×	×	のけぞり	立。屈	6 4	1	4			
遠距離立ち(ひレバー中立□→)	36 P	ZV	16.18	8	1	4 (106)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7	6	20)		
专一	強P	X	16	8	1	6	×	×	×	のけぞり	窟	8	3		33		
	\$6K	ZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、屈	44	11	-			
バー	弱K	X	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、屈	52	17	,			
H -	фK	2 V	7+6	2×2	-	1×2	×	×	×	のけそり	立、屈	424					
立 -	фк	X	7+13		÷	1+4	×	×	×	のけぞり	立、庭	422		0			
÷ -		XZV	10+8		1	1×2(BB3×2)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 2		2	7		
	3∰ K		6		0	1	×	×		のけぞり	立、屈	44	11	-	,		
-	器P	XZV		2										. 7			
	ФP	X Z V	13	4	1	3(🛛 🖽 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	5 5		7_	00		
ı. ·	強P	ZV	18	8	1	4(M 6)	×	×	×	転倒	屈		3		33		
しゃがみ	強 P	X	9+7	2+4		3×2	Х	×	×	のけぞり	立、屈	5 4	_	5	16		
か み・	弱化	XZV	6	. 2	0	1	×			のけぞり	屈	44	9				
	ФK	ZV	7+5	2×2	1	1×2	×	×	×	のけぞり	立、屈	42	5				
	ФК	X	12	2	1	1_	×	×	×	のけぞり	屈	5 5					
	強化	XZV	17	8	1	4 (⊠ ₩6)	×	×	×	転倒	屈	6 5	_		7		
	33 P	ZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5	10	着地	まで)		
	弱P	X	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	9	10	(#	育地まで)		
	фР	XZV	12,11	4	1	1	×	×	×	のけぞり	立、空	6	6 (A	f地a	まで)		
垂直ジャンプ	強户	NZV	16	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、空	7	6 (育地:	まで)		
5	弱K	ZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4	16	(離地まで)		
アン	弱化	X	6	2	0	6	×	×	×	のけぞり	立、空	11	8	(3	*地まで)		
ブ・	фΚ	2 V	13	4	1	3(14)	×	×	×	のけぞり	立、空	9	18	2 ((着地まで)		
	фк	X	13	2	1	6	×	×	×	のけぞり	立、空	11	6	(指	地まで)		
	強K	XZV	16	8	1	4(M 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	10		_	地まで)		
_	張P	2 7	7	-2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	_	_		まで)		_
			7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	9	10	_	節地まで)		
01	₹5 P	X			_					のけぞり	立、空		-	= 地		_	
科め	фР	XZV	12.11		1	3(1, 14)	×	×	×								
ジ	強P	XZV	16	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、空	7			まで)		
料めジャンプ	登号 K	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4	16		着地まで)		
ブ	фĸ	ZV	12	4	1	3 (14)	×	×	×	のけぞり	立、空	9		6	(着地まで)		
	фĸ	X	13	2	1	6	×	×	×	のけぞり	立、空	11			地まで)		
	強化	XZV	15	4	1	4 (MM 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	10	4	清地	まで)		
	TA・特別																
(E)+	<u>•0c→</u> +中於) pK	XZV	8+6	2×2	2 1	1×2	×	×	×	のけぞり	立、組	6 2	2	19			
	後K *OF→ +強約)	XZV	15	8	1	4 (206)	×	×	×	のけぞり	屈	1.	4 4	1	27		
	グセンブ	X	12	4	1	4	×	×	×	のけぞり	立、空	9	1	6	(着地まで)	空中0~9	地まて
		RDカウ	ンター														
_	ロカウンター	2	4	0	0	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、3	2	25		4 20		-52 -52
_	ロカウンター	V	4	0	0	0	×	×		きりもみ	立、屈、3	2	26		5 2		無数0→26 相手硬值0→23
34.0			-														- J M. H. D - E. C
		ISM	攻擊個	E Kahi	1	ケーシカ 要本 と	ットボーナス		投げ間合い	L)	方向指定	Ē			タイムチャ		
DA	TA・投	が															
巴通	常投げ	XZV	20	0	1	(EM3)	0		28 Fy h	•		51	16	3			
Ri	常投げ	XZV	8+2× (1~17)*	0	1	(803)	0		28ドット			5	16				
	Calmid Data C	XZV	20	0	1	(XV3)	0	#1BK	ット、縦80~	.89 K w h	×	11 (38	地の6	0分	空中〇・敷始まで		
で至	中投げ								2 L-26000	001.21							

必殺技

XZV 百裂張り手

P連打

高速の張り手連打をくり出 す。戸連打をつづけることに より、張り手の回数を増やす ことが可能。ただし、それに はかなりの高速連打が必要で、 しかも増えるのは一定回数ま で。なお、攻撃動作中にちが う強さのPを連打しても、動 作速度は変化しない。

夏<中<強の変化

攻撃時に前進するようにな るほか、張り手をくり出す速 度が速くなる。

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量				1		. I disability
	以手胆	ヒョリ胆		基本	ヒットボ-	ーナス	ヒット効果	7.	一ド方向
弱	1発につき5	0	4	(XV 6)	1発に1	oき 1	のけそり		
ф	1発につき5	0	4	(≥ ¥6)	1発に1	oき l	のけぞり		立、屈
強	1発につき5	0	4	(XV 6)	1発に:)き1	のけぞり		
0/60	20	40	60	80	100	120	140	160	18

P 週打により最大2回までループ可能

連打により最大2回までループ可能







+ 攻擊判定出現

必殺技

XZV

スーパー頭突き

←タメ⇒+P

身体を構向きにして、前方 へ飛んでいく。出きわの無敵 部位は、全身→上半身(ヒザ から上)と移行。攻撃をガー ドされた場合、後方へ跳ね返 って着地するが、そのさいの スキはほとんどない。

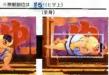
朝<中<豊の変化 突進速度と距離が増加。強 のみ、攻撃が2ヒットする。 なお、出ぎわの動作速度や無 敵時間は、弱中強でバラバラ だ(タイムチャートを参照)。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲーシ	・増加職 ヒットボーナス		ヒット効果		ガード方向
55	10.11,12	0	4(🗓6)	3(14)		吹ダウン	_	
中	13,12	0	4(XV6)	3(XV 4)		吹ダウン	_	立、屈、空
強	6+12	0	4(⊠© 6)	3×2(⊠ ¥×	2) の	ナそり+吹ダウ	ン	
0/60	20 00	40	60 80	100	120	140	16	0 180
弱 4	9 19~27	26	空中15→61	→ fm;	厳部位は	4 7-(七分上))	
(393) 4						(全身)		
(H) 31	11 16~27	29	空中14→66		敵部位は	3 8 (ヒザ上) (全身)		
						(王河)		









: 攻擊判定出現(弱)

1.攻撃判定出現(中&猫

必殺技

XZV

スーパー百貫落とし **↓**夕×★+K

身体を広げて斜め上へ飛ん だのち、尻を下に向けて垂道 落下する。落下時の攻撃は、 しゃがみガード不能。出ぎわ に長めの全身無敵の時間帯が あり、相手の飛び道具をすり 抜けることもできる。攻撃を ガードされた場合は、少しス キができてしまう。

頭<中<強の変化 飛んでいく高さと距離が増 加。弱と中は、上昇中にも攻 撃判定が出現する。

	攻擊值	á	V:	ョリ値			/增加量		ヒット効果	ガード方向		
	スチョ	~		コン他		基本	ヒットボーナス		ヒット効果	カートカロ		
弱			0	4	4 (XV 6)	3+1(20	4+3)	吹ダウン	立、屈、空			
中	7+13			0	4	4 (XV 6)	3+1(🗮	4+3)	吹ダウン	/ 港	下層は入	
強	14			0		4 (XV 6)	4(XV 7)		4(■17) 吹ダウン		(1	1、空)
0/60	0秒 20)	40		60	80	100	120	140	160	180	
33 -	21	9	14	12	11	空中13→55				-		
89	. 21	(全!	})								_	
(1) -	19	9	14	14	12	空中11→55						
(T) =	19	(全身)									
0	1	2		15	10	Mich 11 . CO						





↑攻撃判定出現(弱&中)

ATTABOUT ALV-LZ749-ZERO

必殺技

XZV

大銀杏投げレバー1回転+®

相手をつかんだら、地面に たたきつけたのち、上からの しかかって追加ダメージを与える。追加ダメージを与える。 をは、相手の近くに着地するため、つづけて相手の起き とがりた攻撃を当てていくことが可能。相手をつかむこと に失敗した場合は、接げ失敗 ボーズになってしまうが、ス キは小さい。

弱く中く強の変化

投げ間合いが少しせまくな るかわりに、攻撃値が上がる。

Г	攻撃値	ピヨリ値		ゲージ増加			投げ間合い	+	ド方向
	以李旭	ヒコリ酸		基本	ヒットボー	ーナス	投げ両口い	//	177314
弱	5+14	0	1	(≧ ▼3)	4(🛛	1 6)	32ドット		
中	5+17	0	1	(XV 3)	4(🖾	16)	31ドット		
強	5+18	0	1	(XV 3)	4 (XI	76)	30ドット		
0/60	## 2D	40	60	80	100	120	140	160	18

4 16

0 41 16

a 41 16

















スーパーコンボ

XZ

鬼無双 ←タメ→←→+P

スーパー頭突きの動作を2 連発する。攻撃判定が出てい るあいだは、相手の飛び適見 を1発だけかき消すことが 前(スープンボの弾は、 1ヒット分だけかき消す)。

それぞれのスーパー頭突きの動作中に出る攻撃判定はかなり小さいため、出現する攻撃判定なかなり小さいため、出現する攻撃判定をないすることはない(1~3ヒット程度は空振りしてしまう)。

LV3にかぎり、スーパー頭 突きの動作を2連発したあと、 百裂張り手の動作を追加す る。ちなみに、LV2の1ヒッ ト目の攻撃判定だけは、スー パーコンポでありながら空中 カード可能だ(2ヒット目以 降は空中ガード不可になる)。

	攻撃値	۲:	ヨリ値	ゲージ	増加量 ヒットボーナス	ヒット	卜効果	ガード方向
LV1	12×3+16		0	0	0	のけぞり×3	3+吹ダウン	立、屈
LV2	16×5		0	0	0		4+吹ダウン	(LV201E2FB)
LV3	12×3+16×3+6×5+16		0	0	0	のけぞり×1	1+吹ダウン	_ (09T' E' Z)
0	/60秒 20	40	60	80	100	120	140	160
(V)	456 4~23	9	6	4~43		36		
(LV2	almost a mo	3	9 4	4~43	3	34		
-	45 4~	43	9	22	4~43	24	tillilita i	25



1 画面暗転

1 攻撃判定出現





富士<u>國</u> ←夕メ→←→+永

頭を突き上げながら前方へ 跳ねたのち、両手を足元から 豪快に振り上げる。この動作 中の攻撃がひとつでもヒット して、なおかつ相手が餌に吹 き飛んでいたら、スーパー百 同落としの動作を追加。

攻撃をガードされた場合の スキはとても大きいが、その かわり、すべてヒットすれば、 鬼無双よりも多くのダメージ を与えることができる。

LVの上昇にともなう変化 スーパー百貫落としの動作 中におけるヒット数が増加。

		攻撃値		E E	り値	グー	シ増加盟	ヒッ	ガード方向	
LV1	20+	8×2+	16		O .	0	0	のけぞり+吹ダ	ウン×2+叩ダウン	
LV2	24+1	6+8×2	+16		0	0	0	のけぞり+吹ダ	ウン×3+叩ダウン	立、屈
LV3	32+2	4+8×3	+24		0	0	0	のけぞり+吹ダ		
0.	/60秒	20		40	60	80	100	120	140	160
(LV1)	5 5	(全身)	16	4		51				
(V2	5 5	13	16	_4		51		_		







1 画面暗転

LV3 5 5 13

1.攻撃判定出現







LV3専用スーパーコンボ

大蛇砕き

人北呼で レバー2回転+P

LV3専用スーパーコンボだ けに、相手に与えるダメージ もかなり大きい。

	攻擊値	i	ピヨリ値	ゲ・ 基本	ージ増加駅 ビットオ	ーナス	投げ間合	い	ガード方向	
	19×2+	30	0	0	C)	32ドッ	٢	-	
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180	
5 5	16									











海外バージョンの部屋

本作は海外にも出荷され、多くの人たちに遊ばれている。海外版(ここではUSA版)と国内版の相違点は、表示メッセージがすべて英語になり、一部の名称が右表のように変わっていること。各キャラクターの名前が変更されているのは「ストロ」シリーズ時代からの伝統だ。また、高離度のゲームが支持される海外向けに、難場度の初期設定(-P.276)が2からちに上げられている。ただし、前作のような、海外版専用のキャラクター(殺意の波動に目響めたリュウなど)は存在しない。

■LISA 版で名称が変わっているもの

■USA 版で名称が変わっているも	5O
国内版での名称	USA 版での名称
ストリートファイター ZERO3	STREET FIGHTER ALPHA3 (ストリートファイターアルファ3)
Z-ISM	A-ISM
V-ISM = バリエーション	V-ISM = Variable (ヴァリアブル)
ZERO カウンター	ALPHA COUNTER (アルファカウンター)
オリジナルコンボ	CUSTOM COMBO (カスタムコンボ)
ナッシュ	CHARLIE (チャーリー)
バイソン	BALROG (バルログ)
バルログ	VEGA(ベガ)
ベガ	M.BISON (ミスターバイソン)
豪鬼	AKUMA (悪魔)
100	



▲これがUSA版『ストZERO3』。ナッシュとベガの名前が ちがうところに注目。ゲームシステムは国内版と同じだ ★国ではZEROという単語にマイナ スイメージがあるとの理由で、タイト ルが『~アルファ』に変更された





◆タイトルに合わせて、Z-ISMの名称 も変更。さらにV-ISMが「バリエーション」の略ではなくなっている

ロケバージョンの部屋



▼最後に COMING SOON 〈近日登場〉のメッセージ。 このエンディングは全キャラ クター共通だ







DDOELLE

「美こそ絶対」が信楽のスペイン・ニンジャファイター。「仮面の貴公子」として地下格闘界に名をはせる。べがの圧倒的な強さに美しさを認め、シャドルーへの一時的な協力(キャミ

ィの捜索)を承諾する。 身長 ······186cm

体重 ·······72kg 3 サイズ ·····B121 · W73 · HB3

血液型・・・・・〇型

出身地・・・・・スペイン

特技・・・・・・自己陶酔、壁張りつき

好きなもの・・・美しいもの、自分自身 嫌いなもの・・・酸いもの、敗者の返り血

FIGHTING STYLE

仮面の青公子の異名を取るだけあり、闘いは スマートで華やか。三角跳びや金網を利用し て、空中から奇襲を仕掛ける。キレのある持ち 技は、恣術に独自のアレンジをほどこしたもの。 幼少のころ、醜い父が美しい母を殺したことか トラヴマとなっており、敗番を徹底的に醜く切 り裂くことで、精神的安定を得ている。

FASHION STYLE

腰からなびく真紅の腰帯が、闘牛士の持つ布 (ムレタ)を連想させる。肩口に刻まれたヘビ のタトゥーは彼の執念深さを表わし、金色のか ぎづめは研ぎすまされた戦闘スタイルを兪徴す 。無表情な仮面は、端正な顔を保護するのと 同時に、苦痛や怒りにゆがんだ表情を隠す役割 もかねているようだ。



レケナの螺旋塔【SPAIN】

あそこはね、別名「バラの呪いの 塔」とも呼ばれとるんです。

もともとは土地の領主が金にあかせ て作ったものらしいんですがね。

まわりには自生のパラが咲いてまして、領主おかかえの契制師がこれを摘んで滋養の喋っちゅうて調合したんですわ。嘆は「若返りの妙薬」として評判になりましてね、わざわざ遠方から買いつけにくる者までいたと言います。

でね、ある年、全国的な異常気象のためバラが激滅しまして。

領主は薬の不足を恐れて、薬剤師 にバラをすべて摘み取らせました。それでも領主が欲する量の半分にも足り なかったらしくて、やむなく薬剤師は 染料を混ぜて水増ししたんですな。

このごまかしが領主にバレて、薬剤師は「私欲のために薬を隠匿した」とあらぬ疑いをかけられたあげくに殺されちまいました。

その翌年からね、バラはもとどおり に咲くんですが、別の薬剤師が調合し た薬は若返りどころか原因不明の高熱 を発する猛毒に変化したんです。

病に冒された領主は、全身にまるで トゲに刺されたような無数の傷を浮か び上がらせて、出血死した……。

それからなンですよ。その塔のバラ には殺された翼剤師や変死した領主の 呪いがこもっているってもっぱらの言 い伝えで。……そう言われてみれば ね、たしかにそのバラは血のような昏 (くら) い赤色をしてるんですよ。 あながちでまかせのウソとも言い切 れんということですかね。

「くだらん」

話好きのバーテンのジイさんにつき 合ってみれば他愛もない怪談を延々 20分も聞かされるハメになった。

俺は店を出て丘の上を目指し歩き はじめた。雲は多いが天気は悪くなかった。妙に風が生暖かい。

今しがた話のタネになった塔が行く 手にそびえている。案外大きな塔だ。 約束の時間はもうすぐだ。モグリの 格闘試合があるとその筋の売人から間 いて船を乗り継ぎわざわざこの街まで やってきた。

自慢じゃないが俺はちょっとした腕 前だ。その昔キックボクサーとして世 界ランク20位につけたこともある。 国の不況、運の悪さ、さまざまな理由 からいまは極貧にあえいでいるが。こ こらで一発、遠法だろうがなんだろう が、まとまった金を手にしたい。

塔のふもとに着いた。あたりを見ま わす。話にあったバラとはあれか。

そのとき。咲き誇るバラの上に、突 然何者かが降ってきた。

その全身は血に染まっている。バラ のトゲだけの傷ではない。無数の鋭利 な切り傷が刻まれていた。血まみれの 男は半身を起こそうと腕を伸ばすが、 カ尽き動かなくなった。花弁や葉に、 点々と血がしたたる。

バラの生け垣を、塔の上から見下ろ す視線。

「持っていたぞ……さあ、登ってこい」 背筋が凍った。白い仮面。手には光 る何か……カギヅメのようなものをつ けている。俺は射すくめられたよう に、その場で動けなかった。

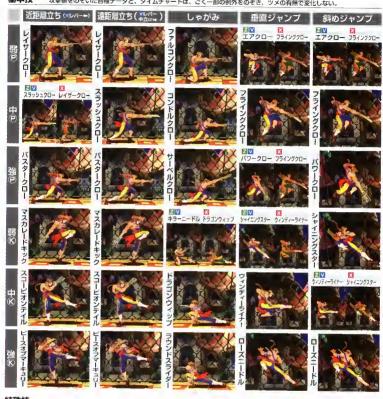
そして、まったく妙な感覚だが、そ の男や塔、バラや血の赤といった視界 のすべてが見とれるほどに美しいとも 感じた。

根源的な恐怖か。死への達観か。俺 はフラフラと、塔へ近づいていった。



82 28 CHARACTERS

※ツメを使った攻撃はすべて、ツメが取れると攻撃値が2下がり、攻撃判定もツメがないふんだけ小さくなる。ちなみに、 基本技 攻撃値をのぞいた各種データと、タイムチャートは、ごく一部の例外をのぞき、ツメの有無で変化しない。



特殊技

コズミックスマート →+确K



バルログステージ

で↓タメ↑+kkk と入力すると、背景 の金網にはりつき そこから必殺技のフ ライングバルセロナ アタック・イスナド ロップ)を出せる。

ZEROカウンター

ド時に→要素+同じ強さのP®

【ガード時に→要素+】 同じ強さのPK



レインボースープレックス 【←or→+®®】



P空中投げ

スターダストドロップ 【ジャンプ←要素or→要素+P/P

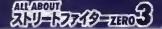


K空中投げ

クレセントライン 【ジャンプ←要素or→要素+®®】







		ISM	攻撃値	ピヨリ値	事本	ーシ増加 ヒットボーナス	ille)	キャンセル	100	ヒット効果	ガード方向			- >	イムナ	ヤート	_	_
ΑŦ	A·基本	技				-								-				
	36 P	XZV	5	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	5 4 8	3					
	фP	2 V	11	4	1	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	立、庭	8 2	14					
# -	中P	X	12	4	1	4	×	×	×	のけぞり	立、屈	7 4	11					
5	ЩP	XZV	14,13	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10 5	5	21				
<u> </u>	弱化	XZV	5	2	0	1	×		1.1	のけぞり	立、屈	34 1	1					
(-	фк	X Z V	10	4	1	3(️ 4)	×			のけぞり	立.屈	6 6	1	5				
-	361 K	X 2 V	16,15	8	1	4(27 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	2	4	6	2	1 3	E#3→20	3
	₫§ P	XZV	5	2	0	1	×	+)	1	のけぞり	立、屈	548	8					
-	фP	XZV	11	4	1	3(🛛 4)	×	×	×	のけぞり	立。屈	8 2	14					
5	36 P	XZV	14,13	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10 8	5	21				
- S	35 K	XZV	5	2	Q	1	×	0	0	のけぞり	立、屈	34 1	1					
į –	фк	XZV	10	4	1	3(₩4)	×	0	0	のけぞり	立、屈	6 6	1	5				
最后推立っていてしている。	96 K	XZV	16,15	8	1	4(20 6)	×	×	ж	のけぞり	立、屈	2	4	6	2	1 3	Z+3→2	3
_	36 P	XZV	4	2	0	1	×		-,	のけぞり	立、屈	54	8	-				
-	中户	XZV	12,10	4	1	3(🛛 🖽 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	5 4	18	3				
-	3% P	XZV	14,13	4.8	1	3,4(114,6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10 3	3	26				
トラー	弱K	ZV	4	2	Q	1	×	0	0	のけぞり	屈	44 7	7					
ეī _ }	88 K.	X	- 2	2	0	1	×		0	のけぞり	屈	53 1	IQ.					
-	фĸ	XZV	10	4	1	3(🛛 4)	×	- 0	0	のけぞり	屈	6 4	11					
-	%K	XZV	14,7	8,4		4,1 (226.3)	×	×	×	転筒、のけぞり	屈	9	7	;	31			
	35 P	72 V	4	2	-0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 8	6					
-	35 P	X	4	2	0	1	×		×	のけぞり	立、空	4 6	(着地	eまで)				
	中 P	X Z V	10	4	1	3(🗓 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立。李	6 4	6					
₫ -	3∰ P	2 7	13	8	1	4(V 6)	×	×	×	のけぞり	立、空		6					
1	3% P	X	13	8	1	9	×	×	×	のけぞり	立、空	8 4	(藩	地まで)			
垂直ジャンプ	39 K	2 V	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	6 5	9					
7 -	弱K	X	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空			也まで)				
		XZV	10	4	1	3(💆4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 4	8	20. 47				
	фĸ	_	14	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 2						
_	強K	XZV	_	2			×	×		のけぞり	立。空	3 8	6					
	55 P	2 7	4		0		×	×	×	のけぞり	立、空		-	也まで)				
	\$8 P	X	4	2			-	×	×	のけぞり		-	6	E& 47				
料め	中P	XZV	10	4	1	3(🗓 4)	_		X	のけぞり			6					
斜めジャンプ	強P	XZV	13	8	1	4(206)		×		のけそり			9					
ž.	弱K	XZV	5	2	C		×	×	×		-				_			
J	ψκ	2 7	10	4	1		×	×	×	のけぞり		6 4	8	かまで\				
	中水	X	10	4	1		×	×	×	のけぞり			_	也まで)				_
	強K	XZV	9.13	8	_ 1	4 (21 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 4	10					
	TA·特									m14 = 1		dr.	20		4	22	-	p2847
++	強形	X Z V		8	1	4(🖽 🖽 6)		×	×	のけぞり	立、屈、		30		4 - 10/11	23 *7 x č · · ·	20	ras-4/
-	44488	XZV			0	lan .	×	×	×			(可	変)	空中D	- 動作時	*了まで~3 了まで~3		
DA	TA·Z	EROカウ					- 1			_						押削()	+29	
ZER	ロカウンター		4-4	0	_		×	×	×		立、屈、		29		3 10	相手硬	00→26	年級0~24
ZER	ロカウンター	V	4	Q	(0 0	×	×		きりもみ	立、屈、	空	24	8	3	31		相手被由D

	ISM	攻撃機	ビヨリ値一	17-07 88	ヒットボーナス	投げ間合い	方向指定	È	タイムチャート
DATA・撥	げ技						×		
它通常投げ	XZV	20+5	2	1	0	26ドット		51 16	
空空中投げ	XZV	20 5	2	1	0	横16ドット。縦100~108ドット	×	(空中○→播地家で
⑥空中投げ	XZV	20*5	2	1	0	横16ドット、縦38~46ドット	×	11 (着地の60分	整中O・無地まで

^{*2----}ツメなし時、ビヨリ傭は「8、8」、ゲージ増加量のヒットボーナスは「4、4 (区図6、6)」となる
*3----金銀から離れる瞬間を動作終了とみなす
*4-----ツメなし時でも攻撃値は変化しない
*5-----ツメなし時は21となる

必殺技

XZV

ローリングクリスタルフラッシュ

←タメ⇒+®

身体を丸めて前方へ転がっ ていったのち、ツメで突く。 前転中の攻撃判定は、1回転 目のみ2回、以降は1回転に つき1回すつ出現。

攻撃後のフォロースルーは 域、ガードされてもこちら のほうか160分の8秒早く行動 できる。ヒット時なら、つづ 変を当てることが可能。ただ し、攻撃がヒットしたときの 反動でお互いの距離が離れる ため、属く数撃は少ない。

なお、最初の体当たりがか するようにヒットした場合は、 2ヒット目が相手に届かす、 以降の攻撃をガードされてし まう場合がある。

朝く中く強の変化

前転の回数が増加(弱中強 でそれぞれ、1、2、3回転)。

攻撃値 ピヨリ値 ヒット効果 ガード方向 1×2+4· (131/3×2+6·) 3×2+12 弱 1×2+2 4 (MW7) のけぞり ф $3 \times 3 + 12$ 1×3+2 1×3+4· (131/3×3+6·) 4(227) のけぞり 立.原 1×4+4 (2/23×4+6·) 础 $3 \times 4 + 12$ 1×4+2 4 (NV7) のけぞり 0/60秒 20 40 60 80 100 100 140 160 180

空中7→22, 23→35

6 9 6 3 6 4 12 \$\frac{12}{2}\$ \$\frac







※ツメなし時のゲージ増加量 (ヒットボーナス) は、弱が1×3 (<00 1×2+3)、中が1×4 (00 1×3+3)、強が1×5 (00 1×4+3) となる

必殺技

XZV

スカイハイクロー

↓タメ↑+®

※攻撃判定出現中にPを追加入 力すると攻撃ボーズが変化

後方の前方へ跳んでいき、 画面端へ張りつくことに成功 したら、直後にツメをかまえ て高速で飛んでいく(このと きにPを追加入力すると、ツ メを前方へ突き出す)。 攻撃 が当たったら、後方へ跳ね返 って着地する。

最初にどちらの画面端へ向かって跳ぶかは、自分がいる位置で決まるが(近くほうの画面端へ跳ぶ)、コマンド入力後のレバー方向で指定する
マンド入力後である。ちのまるす。コマンド入力後に本へ入力しておけばつねに左た。♪ならばつねに右へ跳ぶことさえ覚えておけば、問題はないだろう。
■【名:文字での変/オー

画面端を蹴ったあと、飛行 開始時にやや低空へ移動する。

	Ŋ	な撃値	ピヨリ値	26	ゲージ	プ増加量 ヒットボー	-+7	ヒット効果	<i>t</i>	ゴード方向
弱		10	3		V 7)	6(🛛		のけぞり		
中		10	3	4(X	V 7)	6 (XIV	19)	のけぞり		立、空
強		10	3	4(🛛	V 7)	6(🛚	19)	のけぞり		
0/60)秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180
弱—	可変		33	(着地まで)	空中:	一着地まで				
ф-	可変		33_	(着地まで)	空中	i→無地まで				
验—	可变		33	(着地まで)	空中に	i→無地まで				
(13)						-				





tiPを追加入力

ALL'ABOUT

必殺技

XZV フラインクバルセロナアタック

↓タメ↑+K後にP ※陰下中にレバーで左右制御が可能

後方(または前方)へ跳び、 画面端に張りついたのち、相 手がいる場所めがけて跳躍。 降下中にPを入力すると、両 腕を広げて攻撃を行なう。

なお、特殊技の壁張り付き を使用しているときは、金網 から跳躍するが、このときに 出した攻撃はガード不能。

属く中く強の変化 攻撃値が増加する。

Γ	攻撃値	K3	4 4 200c	ゲ	ジ増加量		ヒット	/hh BB	ガード方向
	以李旭	63	リル	悪本	Est	ポーナス	C y F	刈木	カートカル
33	13	6	3	4(XV 7)		1 12)	吹ダウ	ン	立、空
中	14	6	3	4(XV7)	7 (1	V12)	吹ダウ	フン	(整張り付き使用時)
強	15	6	3	4(27)	9(1	3 ☑13)	吹ダウ	フン	はガード不能)
	0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160

ジャンプ 可変 27~31※ (追加入力受付) | 18 ※画面湖 (または金網) から離れた瞬間の高度が低いほど、特間が短くなる

攻撃・弱 33 (着地まで) 空中0→着地まで

攻撃・中 43 (着地まで) 空中0→着地まで

| 攻撃・強| 53 (着地まで)| 空中□→無地まで



† Pを追加入力

+ 攻擊判定出現

必殺技

XZV イズナドロップ

↓タメ†+K後に相手の近くで†以外+P ☆降下中にレバーで左右制御が可能

画面端(壁張り付き使用時 は金網) から跳躍するところ までは、フライングバルセロ ナアタックと同じ。その後、 相手の横に密接したとき、レ バーを↑以外に入れながらP を入力すると、相手をつかん で地面にたたきつける。つか むのに失敗した場合は、その 瞬間からフライングバルセロ ナアタック (攻撃) に変化。 三く中く神の変化

とくになし。

F	74-W0 (A)	12 - 11/4	ゲー	・ジ増加量	投げ間合い	ガード方向
	攻撃値	ピヨリ値	基本	ヒットボーナス	投り向白い	נוונליו ייינל
66	20	3	0	0	横 -60~44ドット 戦 55~87ドット	
中	20	3	0	0	横 -60~44ドット 縦 55~87ドット	
強	20	3	0	0	横 - 60~44トット 縦 55~87ドット	

60 80 100 120 140 160 0/60秒 20 40 画面調 (または曲網) から離れた瞬間の高度が低いほど、時間が強くなる 18

→つかみ失敗時はフライングバルセロナアタック(攻撃)に移行









・投げ間合い

必殺技

٧ スカーレットテラー

₽タメ→+®

前方へ跳ねつつ、両足を振 り上げて宙返りを行なう。攻 撃判定は2回出現するが、地 上にいる相手に対しては2ヒ ット目が空振りしやすい(ツ メなし時は攻撃判定が上下に 広がるため、2ヒットさせや すくなる)。空中ガードで防 がれると、相手のほうが先に 行動可能となってしまう。

弱く中く強の変化 跳ぶ高さと距離が増加し、 攻撃値も高くなる。

	攻擊值	ビヨリ値		ゲージ	/増加量		ヒット効果	ガード方向
	以表個	ヒョリ旭		基本	ヒットボー	ナス	しット効木	73-1-7316
5 5	7+4	4×2		0	9×2	2	吹ダウン	
中	8+5	4×2		0	9×2	2	吹ダウン	立、屈、空
強	9+6	4×2		0	9×a	2	吹ダウン	
0/60#	20	40	60	80	100	120	140	160 11

1.00	0,0				-	-		.,,,,		
0/60秒	20		40	60	80	100	120	140	160	11
3 6 E		28_	空中2	-35						
1-		30	物曲	2→35						
中 2 7 1		30	25.1	_ 00						
25 5		34	空	#2 +36						









11ヒット目の判定出現 「2ヒット目の判定出現

必殺技

XZV

バックスラッシュ

PPP

後方へ宙返りしつつ地面に 手をつき、跳びのく。脚から 着地したときに全身無敵の時 間が終了し、以降は行動可能 になるまで無防備状態となる。 技の動作が長いため、緊急回 避に使うと、着地時のスキを つかれる危険性あり。

	以李阳		ヒョリ旭	基本	ヒットオ	(ーナス	ヒット効	果	ガード万向
				0					
60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180
	58	*	10 9	242-35					

ゲージ増加電



必殺技

XZV

ショートバックスラッシュ

KKK

後方へ宙返りする。バック スラッシュよりも動作がすば やいぶん、全身無敵の時間も 後退距離も短い。画面端を背 負っている状態であれば、相 手の飛び道具を避けることが 可能(低速で飛んでくる飛び 道具に対してはむすかしい)。

	攻擊値	i	ピヨリ値		一ジ増加電		ヒット効	GD .	ガード方向	
	-2-10		C - 7 E	基本	ヒットオ	「一ナス	ヒッドxx	未	기 <u></u> - 다기미	
				0						
0/60秒	50	40	60	80	100	120	140	160	180	



1 全身無勤終了

スーパーコンボ XZ

ローリングイズナドロップ (張り付きローリングイズナドロップ) ピタメ Mピア+ R後に 相手の近くで↑以外+®

(メタメンタチャ KKK後に 相手の近くで†以外+P) きローリングイズナドロップ 個手の近くで▼以外キャー ◆振り付きローリングイズナドロップ は、バルログ・ステージでのみ可能 ◆降下中にレバーで左右制御が可能

画面端を蹴って跳びかかり、 相手をつかんだら連続して投 げ技をくり出す。戸を追加入 力した時点で相手をつかめな かった場合は、複数ヒットす る攻撃(フライングバルセロ ナスペシャル) に変化する。 バルログステージならば. 壁張り付きからこの技を使用 できるが、金網から離れる関 間にスーパーコンボゲージを すべて消費してしまう (LV1 に満たない端数だけは残る)。 LVの上昇にともなう変化 投げ、攻撃の両方とも、ヒ ット数が増加。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲー	シ増加電 とットホーナス	ヒッ	ト効果		投げ間合い	ガー	ド方向
LV1	投げ: 18×2 攻撃: 16+17 1	0	0	0	吹	ダウン		-60~44ドット 55~87ドット		
LV2	投げ: 18×3 攻撃: 20×3~1	0	0	0	吹台	ダウン	補	-60~44ドット 55~87ドット	一投げ	: 立
LVЗ	投げ:18×4 攻撃:22×4 ¹	0	0	0	吹台	ダウン	福	-6044ドット 55~87ドット		11
0/	60秒 20	4	0	60	80	0/60₺	20	40	60	80
ジャンプ		可读(追加入力		_17		223	(着地まで)	空中○→着地まで		
				面面暗転の60 転の60分の1			(着地まで)	空中○→着地まで		
投げ	□つかみ失敗時は攻	な撃に移行			_	港 222	3 (着地まで	ウ 空中O→着地まで	2	



1 画面暗転



1 攻撃判定出現









† 2回目の画面暗転

※1 フライングバルセロナスペシャルは、ツメなし時の攻撃値が「本来の攻撃値→3」となる

ALL ABOUT

スーパーコンボ スカーレットミラージュ ←タメ→←→+K

スカーレットテラーの動作 を連続して行なう。画面暗転 前後に加えて、動作の途中に も、全身無敵の時間帯が存在 するのが特徴。

1ヒット目の攻撃判定があ まり広くないため、攻撃をす べてヒットさせるには相手に 密接するほど接近しておく必 要がある。攻撃をガードされ た場合のスキは、やや大きめ。 LVの上昇にともなう変化

LV3のみ、スカーレットテ ラーの動作を3回連続で行な う (LV1~2は2回連続)。

	攻擊値	ピヨリ	値	ゲージ 基本	/増加盟 ヒットボーナス	Ly	ト効果	ガード方向
LV1	10×5	0		0	0	のけぞり×3	3+吹ダウン×2	
LV2	13×6	0		0	0	のけぞり×4	+吹ダウン×2	立、屈
LV3	13×9	0		0	0	のけぞり×7	7+吹ダウン×2	
0	/60秒 20	40	60	80	100	120	140	160
6113	5 5 3 6 5	12 6 5	31	<u>\$200</u>	Þ6→67			
(VI	10 佳朝 3 (ヒザ	下) 3 (全身)						
(LV2	5 5 3 6 5	9 3 6 5	29_	空中	6→67			
TAS	19 (5	(全身) 3 (全身)						

27

3 6 5

空中6→90







1 画面暗転

LV3 5 5 3 6 5

1ヒット目の判定出現

13ヒット目の判定出現







LV3専用スーパーコンボ) Z

レッドインパクト ツメあり時に ←9×→←→+P

ツメなし時には使用できな い、LV3専用スーパーコンボ。 前方ヘツメを振るい、ヒット したら相手を宙へ放り投げて、 ツメでつらぬく。最初の攻撃 のリーチは、立ち中Pよりわ ずかに長い程度。

相手との間合いが離れてい ると、たとえ最初の攻撃がヒ ットしても、直後に相手を放 り投げることができず、最後 の攻撃が発動しないので注意。 攻撃判定が出現するまで全身 無敵になることを利用して、 対空技に使うのが有効か。ち なみに、相手を強制停止させ る時間はないに等しい。

The state of the	127118	ゲー	・シ増加量	ヒット効果	ガード方向
攻擊値	ピヨリ値	基本	ヒットボーナス	レット効果	기- [기기미
15+63	0	0	0	のけぞり+吹ダウン	立、屈

0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180
4 5 9	22								





1 画面暗転 1 攻撃判定出現







CAMMY

PROFILE

シャドルーベカ親衛隊の一貫。ベカの勅令で 戦闘データ収集の任務に就いている。彼女の存 在そのものがベガやシャドルーにとって重大な 意味を持つようだが?

身長……164cm 体重……46kg

3サイズ ···· 886 · W57 · H88

血液型・・・・・・B型 出身地・・・・・?

趣味 · · · · · · ? 特技 · · · · · ?

好きなもの・・・戦闘データ収集 嫌いなもの・・・同情の目

FIGHTING STYLE

小刻みなステップで関合いをはかり、スキを 見て鋭い攻撃を打ちこむのか戦闘における基本 スタイル・筋力と反射神経が人工的に強化され ているため、体格ごそ小柄だが、戦闘能力は高 い。得意とするのは、闘部を利用した攻撃・体 接選手にも匹敵する柔軟な身体は、しなやかて アクロバティックな動きを生む。

FASHION STYLE

相機からの支給品である衣服は、生活感のないデザイン。密着型のスーツは軽装でありなから機能性が高く、首の急所も保護する。激しい戦闘での負傷を防ぐため、前腕郎には大型のフロテクター、肩部には内蔵型のショルダーカードを装備。上腕郎に巻いた腕章は、ベガ親衛隊の一員であることを示している。



「では、定例報告会をはじめる」

暗室の壁にそなえられた80インチ のプロジェクターの前で、眼鏡をかけ た長身の男が手元の書類を読みはじめ た。

部屋には10人ほどの出席者がおり、男の声に聞き入っている。 「今回の調査はギリシアで行なわれた。 ここには知ってのとおり、ムワジク共 和国の首相ギハドの保養施設がある。 これはミコノス島の東南、キュアノエ

イデス・ビーチで撮影された映像だ」 抜けるように青い空と白い砂浜が映 し出された。

「先日のギハド暗殺は、白昼堂々この 砂浜で行なわれた。報道では心臓発作 とされているが、ご覧のとおり」

映像が動く。フレームの中心には幼 女が砂遊びをしている姿が見える。ギ ハドの妻が娘をホームビデオで撮影し ているようだ。

遠方にビーチチェアに座っている男 が小さく映っている。ギハドだ。

フレームのなかに出たり入ったりを くり返している。とくに変わった動き は見られない。

「ここだ」

映像が巻きもどされる。フレームの 端に、一瞬布切れのようなものが様切っている。ギハドの座っているビーチ チェアがその1秒後にゆっくりと倒れ ていく。撮影者はこの時点ではまだ遠 方の異常には気づいてない様子だ。

子どもの飲声が無邪気に響く。 「信じられないことだが、このわすか 数秒のあいだに、ギバトは頚部に即効 致死性の猛毒を注射されている。現場 からはいっさい物的証拠は発見されて いない」

撮影者が異変に気づき、カメラを放 り出して夫のもとへ駆けていく。

そこで映像は止められた。 「同様の不可解な暗殺事件がここ 1 年

のあいだに世界中で多発している。さ らに……こちらをご覧いただきたい」 つぎに映し出されたのは、少女の写

真だった。全身の前面、側面、背面。 アジア系、10代前半ぐらいと見られる。

「トンシャー諸島の南 150kmのあたりで拿捕された難破船に乗っていた少女だ。同じ船には中国人を含めた38人の東洋人が乗船していたがいすれもすのといる。この少女も極度の栄養失調で救出後55時間のちに死亡した。とだくが高さらかなりかりです。 新組織および骨格の異常な発達。疾患や先天性のものではないことがあきらかなうえ、この少女の身元を判別するいっさいのものが発見できな

かった。両手両足の複数の注射痕、配 憶の欠如などから、かねてより報告例 のあった『強化体』の特徴と一致する」 「……つまり?」出席者のひとりがう ながす。

「これらふたつの事件には重大な関連性があるものとし、これまでの調査記録の洗いなおしおよび調査組織の強化を早急に検討していただきたい。かの組織……「シャドルー」に接近するための重要な定かかりであると断定するし



28 CHARACTERS

基本技



ZEROカウンター



日キャミィの ZEROカウンターは 攻撃判定が2回出現 するが、最初の攻撃 判定がヒットすると 2ヒット目はかなら ず空振りしてしまう

P通常投げ

フーリガンスープレックス 【←or→ + ®®】

K 通常投げ フランケンシュタイナー |←or→+®®]



P空中投げ

フライングネックハント 【ジャンプ←要素or⇒要素+®®】



K空中投げ

エアフランケンシュタイナー 「ジャンプ←要素or→要素+K/K】







		I5M	攻撃値	ピヨリ値	グルカ	ージ増加量 ヒットボーナス	1917	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向		タイ.	ムチャート	
DA 1	A · Ha	枝			-	C) I M J X	2817	al-exist							
近	弱P	XZV	5	2	0	1	- 1	(5)		のけぞり	立、屈	34 8			
理	фР	XZV	12.9	4	1	3(XV 4)	×),× (♥),(-)	\neg	のけぞり	立、屈	44 16	3		
立-	強户	XZV	15	8	1	6 (XV 9)	×)	のけぞり	立。屈	6 5 1	2		
近距離立ち(≧レバー	弱K	XZV	4	2	0	1	\cap		()	のけぞり	立、屈	366			
15 -	фк	XZV	9	4	1	3(224)	×	171		のけぞり	立、屈	5 2 1E			
£ -	強K	XZV	8.7	8	1	6(209)	×	×	×	のけぞり	立、屈	9 5	22		
_	33 P	XZV	5	2	0	1		0)	のけぞり	立、屈	448			
龍	фР	XZV	12	4	1	3(️ ️ 4)	×		0	のけぞり	立、屈	6 4 1			
节回	強p	XZV	15,14	8.6	1	6,4(229.6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	6 8	12		
連距離立ち(ロレバー中立でき)	35 K	XZV	5	2	0	1	×	0	0	のけぞり	立、屈	42 16			
盘	фК	XZV	10	4	1	3(💟4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	72 1	7		
<u>⊕</u>	強K	XZV	16,14	8,6	1	6.4(229.6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 8	26		
	弱戶	XZV	5	2	0	1	,	,		のけぞり	立、屈	34 7			
. *	中的	XZV	12	4	ī	3(XV 4)	×			のけぞり	立、屈	5 4 10			
しゃがみ	36 P	XZV	13	8	1	6 (XV 9)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 2	20		
	₿₿ĸ	XZV	4	2	0	1)	0		のけぞり	屈	447			
0,	中K	XZV	9	4	1	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	压	6 4	19		
	強水	XZV	14	8	1	6 (XX 9)	×	×	×	転倒	屈	7 4	27		
	弱P	XZV	5	2	О	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3 10	20		
垂	фP	XZV	11	4	1	3(️ 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 8 2			
垂直ジャンプ	強モ	XZV	16	8	1	6 (XV 9)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 6 2			
ヤーノ	弱K	XZV	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10 2			
ラ	中K	XZV	9	4	1	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 8	6		
	強K	XZV	14	8	1	6 (XV 9)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 8	6		
	33 P	XZV	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5 10 2	!		
斜	中户	XZV	11	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 8 2			
斜めジャンプ	発見	XZV	16	8	1	6 (🛛 🖽 9)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 6 2			
+	弱 K	XZV	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10 2			
7	фκ	XZV	9	4	1	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 8	6		
	強K	XZV	15	8	1	6(XV 9)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 8	6		
DA	TA • ZE	ROカウ	ンター												
ZER	ロカウンター	2	2×2*1	0	0	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、3	2 23	224 6	新版0 -23 相手架直0→20	
ZERO	コカウンター	V	2	0	0	0	×	×		きりもみ	立、屈、	24	31	43	申録0 +24 型中21 相手發展0 +21
		ISM	攻撃値	E E B JA		ケーシ増	カロサ	- 19 1	が関合	LI	方向指導	È	タイ	ムチャート	

	ISM	攻撃値	ピヨリ価	ケーシリ	は たかトポーナス	投げ間合い	方向指定	È		タイムチャート
DATA・投	げ技									
P通常投げ	XZV	20	0	1 (🖽🛂3)	0	24ドット		5	20	
R 通常投げ	XZV	20	0	1 (🖾🛂3)	0	24ドット		5	1 20	
P 空中投げ	XZV	20	0	1 (🛛 🖽 3)	0	横24ドット、縦72~80ドット		11 &	着地の60分 01秒後まで)	空中ロ→無地まで
8.空中投げ	XZV	20	0	1 (🗓 🗓 3)	0	模24ドット、縦44~52ドット)	11 6	着地の60分 (1軽後まで)	空中0→施地軍で

^{※1……}最初の攻撃判定がヒットした場合、相手の食らい判定が消えるため2ヒット目は空振りする

XZV スパイラルアロー

1 > + (K)

両脚を突き出し、ドリル回 転しながら前方へ突進する。 地面スレスレを飛んでいく技 にもかかわらず立ちガード可 能だが、かわりに写真1枚目 のボーズ中は空中ガード不能。 攻撃判定が消える直前で当て るようにすれば、 ガードされ てもスキはない。

剪<中<強の変化

突進距離が増加。強にかぎ り、相手に接近して攻撃を出 すと2ヒットする。

· · · · 攻擊判定出現

	攻撃値	ピヨリ値	- 基本	アージ増加量 ヒットボ	-+7	ヒット効果	ガード方向	
弱	12.11	6, 4	4(🛛 🗸 6			吹ダウン		
中	13,12	6. 4	4 (🗓 🗓 6	3(🛛	V 4)	吹ダウン	一 立、屈 (途中から)	
強	7×2	6+4	4(XV 6) 3×2(∑	√4×2)	のけぞり+吹ダウ	ン(立、屈、空)	
0/60	20	40	60 80	100	120	140	160 18	
B	25	20	空中14→33					
8	25	21	空中14→33					
<u>8</u>	6 19	24	空中14→33					
No.		1 1						
							19.	
	30	1 2		A	1-	- I		
	-	-					-	

	EX.	殺技
--	-----	----

XZV

キャノンスパイク

→ 1 1 + R

身体を横にひねったのち、 脚を突き上げて宙に跳ねる。 写真4枚目のボーズ中は、攻 整値が高いうえに空中ガード 不能。ヒット、ガードを問わ ず、攻撃が相手に当たったら 後方へ跳ね返るが、このとき のスキはかなり大きい。 弱く中く強の変化

跳ねる距離る高さが増加す る。中と強は、出きわの攻撃 判定が広く、相手の足払いに 当てることも可能。

攻擊値	ビヨリ値		一ジ増加量	-+2	ヒット効果	ガー	方向
16,10,2	4.4.4	4(10 06)	3.1,1(🗰	14.1.1)	吹ダウン	-	_
17,11,2	4,4,4	4(🗓7)	3,1,1(🔣	4.1.1)	吹ダウン	/途中	からい
18,12,2	8.4.4	6 (XV 9)	3.1.1(14.1.1)	吹ダウン	1.立/	1.空/
秒 20	40	60 80	100	120	140	160	18
21	27	空中1→41		※無敵部位	1 4 1 (上)	(身)	
	35	空中1→52			(全身	•)	
(全身)							_
(金原)		43	₽1→63				
		a la					
	16,10,2 17,11,2 18,12,2 76 20 21	16.10,2 4.4.4 17.11,2 4.4.4 18.12.2 8.4.4 秒 20 40 21 27 26 35	16.10.2 4.4.4 4 (176) 17.11.2 4.4.4 4 (177) 18.12.2 8.4.4 6 (177) 18.20 40 60 80 21 27 991-41 26 35 991-52	16.10.2 4.4.4 4(\$\tilde{M}\$16) 3.1.1(\$\tilde{M}\$11.2 4.4.4 4(\$\tilde{M}\$17) 3.1.1(\$\tilde{M}\$18.12.2 8.4.4 6(\$\tilde{M}\$19) 3.1.1(\$\tilde{M}\$18.12.2 8.4.4 6(\$\tilde{M}\$19) 3.1.1(\$\tilde{M}\$12.2 127 \$\tilde{m}\$1-41 \$\tilde{m}\$12.2 \$\tilde{m}\$1.2 \$	16.10,2	16.10.2 4.4.4 4(国位) 3.1.1(国4.1.1) 欧ダウン 17.11.2 4.4.4 4(国位) 3.1.1(国4.1.1) 欧ダウン 18.12.2 8.4.4 6(国位) 3.1.1(国4.1.1) 欧ダウン 18.12.2 8.4.4 6(国位) 3.1.1(国位4.1.1) 欧ダウン 18.12.2 20 40 60 80 100 120 140 21 27 宝中1-41 美興齢的位 4 (上) (全身 26 35 宝中1-52 (全身 27 3年) -52 (全身 35 3年) -52 (25 34 34 34 34 34 34 34 3	16.10.2 4.4.4 4(1106) 3.1、1(1104.1、1) 次ダウン 17.11、2 4.4.4 4(11107) 3.1、1(1104.1、1) 次ダウン 2.1 (2110.1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

† (弱の当たり判定)

†空中ガード可能

必殺技 XZ

アクセルスピンナックル

身体を横回転させながら前 方へ跳ねていき、着地後に実 拳をくり出す。全身無敵の時 間は一瞬しかないが、そのあ と前方へ跳ねて着地するまで は、頭部と足先あたりにしか 食らい判定がない。

攻撃判定の出現がとても遅 いかわりに、攻撃をガードさ れてもこちらのほうか60分 の8秒早く行動可能となる。

闘く中く強の変化 移動距離が伸びる。

	攻撃値	ピヨリ値	グー	ジ増加量	ヒット	効果	ガード方向
33	10+6	8+4	4(🛂7)	1×2(X 3×2)	のけぞり+	吹ダウン	
中	10+6	8+4	4(17)	1×2(⊠ 3×2)	のけぞりも	吹ダウン	立、屈
強	10+6	8+4	4(🗓7)	1×2(🔯3×2)	のけぞり+	吹ダウン	
0/60%	20	40	60 80	100 12	0 140	16	0 180
(F) 7	44	3 8	8 空中13-33	\$1	画敵部位は 2	31(網体)
(P) 2	43	3 8	8 空中13→32	4.9	医敏部位は 2	(全身) 30(胴体) (全身)	100
強	46	3 8	8 空中13→35		機能部位は 2	33(前体)
S. S						(28)	

· 攻擊判定消滅



キャノンリベンジ

1/++P

片駒を前方へかまえ、「しゃがみガード不能の基本技会 特殊技(ソドムの挑発をのぞく)」を受け止めたら反撃を 行なう。反撃動作はいずれも、 出きむに全身無敵の時間帯が 発生する。かまえ動作が遅く、 攻撃を受け止められる部位も せまいのが欠点。

副<中<強の変化

弱は、頭部に受け止め判定 が出現。キャノンスパイクの 動作で反撃するが、攻撃判定 の出現位置が高く、ヒットす るのは、打点が高いジャンプ 攻撃に対してぐらい。

中は、胴体に受け止め判定が出現。受け止め成功後は、 近距離立ち強や一週距離立ち 強やの動作で反撃する。ケン の⇒+中Kなど、上から振り 下ろす攻撃に対して有効だ。

強は、脚部に受け止め判定 が出現。しゃがみ強K→近距 離立ち強Kの動作で反撃を なう。リュウの→+中Pの2 ヒット目など、ヒザあたりに 届く攻撃に対して効果がある。

_								
				ゲージ増加	n are			
	攻撃値	ピヨリ値	推		日本 ヒットボーナス		ツト効果	ガード方向
弱	8	4	C		0		吹ダウン	立、屈、空
中	4×2	4×2	C)	0		吹ダウン	立、屈
強	8+4	4×2	C)	0	華云怪	+吹ダウン	展 (2ヒット目は立.風)
0	/60秒 20	40	60	80	100	120	140	160
伊莱克· 普	10 23(受け止めず	(原出現)	50					
DE2-9	10 31(要け止	め判定出現)	54					
のまえ・3	10 39(要)	ナ止め判定出現)		58				
反擊官	24 . 課 (全身) .	18	26	空中25→58	相手硬直0→14	4(相手が空	中にいた場合は0-	-21)
反擊.中	24	3 22 6		目手硬直○→14	(相手が空中に	いた場合は0	→21) 無敵0→	24, 32→44
反擊.勞	20	2 20		20 相手	原直0→14 (相	手が空中にい	た場合は0→21)	
弱で出した場合	受け止め判定と	HIR.			攻撃判定出	Į.		
中で出した場合	受け止め判定	4現 1攻	判定出現	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		ls.		
強で出した場合				50				

必殺技



キャノンストライク 前方ジャンプ原点付近でませゃ十分

身体を横にひねったのち、 蹴りをかまえて斜め下へ急降 下。しゃがみガード可能なう え、攻撃をガードされた場合 は後方へ跳ね返り、着地して 行動可能となるまでに大きな スキができてしまうのか難点。

降下角度が少し浅くなり、 そのぶん遠くへ向かう。攻撃 判定は、弱を基準として、中 だとそれよりも下寄り、強だ と右寄りに出現する。

何く中く強の変化

ガード方向	ニット効果		地加軍			ピヨリ値		攻撃値		
기 - [기년]	ラーンドが木	ナス	ヒットボー	型 基本		ヒコリ他				
	のけぞり		1	6		0		10		33
立、屈、空	のけぞり		1	6		0		中 11		
	のけぞり		1			12 0		強 12		366
0 180	140	120	100	8D	60	40		20	80秒	0/6
の高度で変化	D動作をはじめた	+			~27) *	空中0→(25~	7	13~15#	12	弱-
の直撃で歩化	D動作をはじめた	44			10 15 15* 7 ##0 -(25-27) A					
(VOINIGE C SET)	3881F-C18-D457C	~1			~2// **	S-40-(50.	/	13~15#	12	∰-
の高度で変化	D動作をはじめた	-04			~27) +	12 13~15年 7 空中0→(25~27)				



†受け止め判定出現 †攻撃判定出現

XIZIV

フーリガンコンビネーション ノレンコストロ

※追加入力により出せる技が変化

レイザーエッジスライザー: 連組入力なし フェイタルレッグツイスター 指手の服的付達で(またせしゃがんで いる部でがくぎ) ※表表の・要素+ K ウロスレザースプレッツ

身体を丸めて前方へ跳んで いき、以下の攻撃へ変化。K の追加入力時に相手をつかめ なかった場合は、投げ失数ポ 一ズをとって落下する。 弱く中く強の変化

跳ぶ高さが低くなる反面、 跳んでいく距離は伸びる。

各技の特徴 レイザーエッジスライザー スライディングを出す。 フェイタルレッグツイスター K通常投げと似た動作で相 手を頭から地面に落とす。 クロスシザーズブレッシャー

相手の腰に片脚をかけて回 転しながら跳んでいったのち、 両足で踏みつけて地面へたた きつける。

	攻擊値	ピヨリ値	ゲージ	増加量 ヒットボーナス	ヒット効果(または投げ関合い)	ガード方向
レイザーエッジスライサー	18	8	ジャンプ ! 着地時 2(10円6)	7(8110)	転倒	屈
フェイタルレッグツイスター	20	0	1	4(🛛 📆 7)	横 - 14~28ドット 縦 -4~4ドット	
クロスシザーズブレッシャー	20	0	1 -	3(274)	横 - 14~28ドット 縦 - 4~4ドット	
	0/60秒	20	40 60	80	※投げ失敗時は3 (区 100 120 空中7→66	₩4) となる 140
○カング・番 レイザーエックスライザー		35	19億加入为受付)8 6		空中7→66	
(プセンブー後・レイサーエッジスライサー		35	20(追加入力受付) 8	8 24	空中7→58	
プライラルレッグツイスター 6 クロスシザーズブレッシャ	(着地ま	で) 5 空中(0→無地まで			
3/4/5			以下の攻撃へ変化	イザーエッジスラ		失敗)
12		52		クロスシャ	デーズブレッシャ	

スーパーコンボ XZ スピンドライブスマッシャー 14+1×+®

スパイラルアローの動作か ら、キャノンスパイクの動作 へつなげる。スーパーコンボ でありながら、キャノンスバ イクの動作部分は空中ガード 可能。LVを問わず、攻撃判 定が出現したあとまで全身無 敵の時間が継続する。

LVの上昇にともなう変化 ヒット数が増加し、なおか つ横への移動距離が伸びるが、 動作時間は逆に短くなる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加置 基本 ヒットボーナス		۲»	ガード方向		
LV]	8×4+7+6	0	0)	0	のけぞり×3	3+吹ダウン×3	
LV2	11×2+10×5 0		0)	0	のけぞり×4	 1+欧ダウン×3	- 立、屈 /途中から\
LVЗ	12×3+11×6	12×3+11×6 0		1	0	のけぞり×5+吹ダウン×4		(立.屈.空)
0/	60秒 20	40	60	80	100	120	140	160
(LVI)	5 5 6 6 6 1	1 3 7 1	7	31	空中6	•35. 38⊸87		
(V2)	5 5 6 33 6 1	1 3 7 1	7	30	空中6	•35, 38 • 87		
(V3)	5 5 6 3 3 3 3 1	1 3 7 4	13	29	空中6一	35, 3887		





フェイタルレッグツイスター



スーパーコンボ

Z

リバースシャフトブレイカー

※上昇中にレバガチャでヒット数が増加

両脚を広げて逆立ちしたあ と、ドリル回転しながら垂直 に上昇していく。上昇中にレ バーをまわしつつP& ドボタ ンを連打 (=レバガチャ)す ると、ヒット数が増加。レバ ガチャが高速であるほど、ヒ ット数は赤躍がた増える。

ちなみに、上昇中のヒット 効果は、引きこみ吹き飛びダ ウンと吹き飛びダウンが現在 しており、攻撃終了後に相手 が落ちる場所は特定しにくい。 より、引きに考える場所は 攻撃判定が左右に広がるほ

か、ヒット数の最大値も増加。

	攻撃値		ヨリ順	ゲー	ジ増加量	Ly	ガード方向	
LV1	15+11+3+2×(3~		0	0	0	引吹う (引吹ダウンort)	ウン×3+ (ダウン) × (3~18)	
LV2	18+14+12+2×(4-	2×(4~21) O		0 0		引吹ら (引飲ダウンの配	立、屈	
LV3	22+18×2+2×(4~	-24)	0	0	0	引吹り (引吹ダウンort)	'ウン×3+ (ダウン) × (4~24)	
	/60秒 20	40	60) 80	100	120	140	160

0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	
454	3 3	45*		32	空中19-	87			
TAI)	(全身)	4:	レバガチャに	よりヒット数可変					
4 5 4	33	47*		33	空中1	992			
(LV2) 4 13	(全身)	0:	しバガチャに	よりヒット数可変					
(V3) 4 5 4	33	49*		33	空中	19→96			
LV3) 17	(全身)	- A	レバガチャに	よりヒット数可変					



+ 画面暗転









1.11ヒット目の判定出現 〒2ヒット目の判定出

LV3専用スーパーコンポ

キラービーアサルト 0/5

ピタメンピアナK)

天井から、相手めがけて高速の路び間りを放っ。この臓りがヒットしたら、画面類りを飛びまわるようにして観りを発きたきさみ、最後にクロサイドで相手を地面に落とすしているがあります。 しょう はいました 明治 はいまから はいまり はいまり はいまから は

コマンド入力後の部び上が る方向は、レバーで指定可能。 貝体的には、レバーを◆要素 に入力しておくと左上へ、→ 要素に入力しておくと右上へ、 それ以外の方向とを具し外 び上がる仕組みだ。ちなみに、 スーパーコンボゲージの消費 と画面暗転は、天井に張りつ いた時点で行なわれる。

	攻撃値	Ĭ.	ピヨリ値	ゲー	- ジ増加量	ーナス	ヒット効	果	ガード方向
	16×4+	-15	0	0	C)	(吹ダウンor引吹ダ 投げによるダ	ウン) × 4+ ウン	立、屈
60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180
	34	5	可変 (着地)	ET) 20	空中3	→着地まで	-		











CODY

PROFILE

かつて、マッドギアの手からメトロシティを 救った英雄。マットギア壊滅後の平和な世界に 退屈し、たびたび暴力事件を起こしてついに当 局の世話になるように、気ままな囚人生活は性

分に合っているようだ。 身長 · · · · · · · 185cm

体重 ······80kg

3サイズ ·····8139 · W86 · H97

血液型 …… 口型

出身地 ・・・・・アメリカ

特技・・・・・・ナイフのあつかい 好きなもの・・・ケンカを売ること 嫌いなもの・・・ハカーの説教

FIGHTING STYLE

かつてはナイフの名手として知られていたが、 囚人となった今は武器を所持することができない。以前のケンカファイトに加えてダーティな 戦法も身につけ、目つぶしのような手口を認面 もなく使う。街をふらつき、気に入らないヤツ がいたらなぐり飛ばすという、勝手気ままな毎 日を送っている。

FASHION STYLE

メトロシティを救ったときのTシャツ+ジーンズ姿とは、うって変わっての囚人服に身を包む。武器を限し持てないよう薄く作られた生地に、発達した胸筋が浮かび上がる。両手に巻いた白いパンデージリ、監獄内でもコブシの鍛錬をしていた証拠。だらしなく伸ばした無揺とゲが、最近の自堕落な生活ふりを物語る。



メトロシティ市警留置所【U.S.A.】

月25日

退屈な仕事もあと1週間で終わり だ。定年には5年早いが、半額の退 職金をもらい今月末に辞めることにし た。息子が田舎に家を買ってくれたの て、趣味の釣りでもしてのんびり暮ら そうと思う。月末が待ち遠しい。 DR 26 FI

珍しい客だ。一昨日の麻薬取引ガ サ入れの件でつかまった男だ。何やら 新聞で騒がれているらしいが、よく知 らない。死んだ魚みたいに濁っちゃい るが、いわゆる悪人のはしっこい目じ ゃない。ともあれ重要参考人らしく厳 重に監視しろと言われた。それにした って普通の鍵に加えシリンダー錠4つ とは恐れ入る。猛獣のようなあつかい Ti-

○月27日

面倒なことになった。厄介ごととい うのは起きてほしくないときに起こ る。まあだからこそ厄介なんだろう が。ともかく錠前4つの理由が今朝わ かった。とんでもないバカカの持ち主 だ。昨日入ってきた男が出ていった。 それも勝手に。壁をブチ破ってだ。上 司から責任を問われたが、そもそも落 ち度なんてない。あれ以上どう厳重に すると言うんだ? そう説明したら黙 った。まあそうだろう。警察は捜索隊 を組織したようだ。10人やそこらで はかないそうもないと思うが。壁の修 理業者に電話し、泊まることにした。 **○月28日**

騒がしい日がつづく。俺も何がどう なってるのかわからない。捜索隊が見 つけるまでもなく、男が牢にもどって きたのだ。高いびきで寝ている。俺は 整いて捜索隊の責任者に連絡した。長 い尋問のあと、俺はもどってきた男に 話しかけた。少し興味を持ったのだ。 「お前、なんでもどってきた」すると 里は面倒くさそうに答えた。

「さあね。もどりたかったんだろ」あ きれた男だ。

OR 29 FI

男はおとなしくしている。素性がわ かった(といっても預かった書類を今 日までくわしく読んでいなかっただけ だが)。なんと、あのマッドギアの連 中を追い出したという英雄らしい。市 長とも知り合いのようだ。人間どう転 ぶかわからんモノだ。

○月30日

身じたくを整える。持ち物など着替 えぐらいしかないのであっという間 だ。男……コーディーの牢の壁は完全 にふさがれた。厚さ50cmのコンク リートは、やりすぎのような気もする が。退職金の振りこみ先変更の手つづ きのため、午後から本部経理課へ出向 く。風邪っぽいので若いヤツに夜勤を 代わってもらい、アパートで寝る。 ○月31日

いい天気だ。風邪はたいしたことは なかったらしい。牢獄の看守という、 やりがいのあるんだかないんだかわか らない仕事も今日で終わりかと思う と、それなりにさびしい気もした。牢 はまた大騒ぎだ。もちろん俺のお別れ パーティーなどではない。50cmの コンクリートが破られ、コーディーが また出ていったらしい。ああいう男が いれば仕事ももっと楽しめたかもな、 とは思うが、今はもういい。ゴタゴタ は誰かが引き継ぐだろう。妙に開放的 な気分だ。脱獄……か。俺もまた、あ そこに縛られていたのかもしれない。



基本技



特殊技

ストマックブロー 【⇒+中®】



クラックキック [→+強化]



特殊技 図▼ バッドスプレ



きゃます自と入力 すると、地面に倒れ たあと起き上がりざ まに砂を飛ばす こ の攻撃は、ガードさ れても相手の体力を ケズる能力あり。

吹き飛んでいると

特殊技

Ⅵ避け 【特定の攻撃を立ちorしゃがみガード】



Ⅵコーディーが特定の攻撃を地上でガードする と、身体を左や右へかたむけてその攻撃を避ける 避けの動作は、オリジナルコンボの発動でキャン セルできるほか、動作終了の60分の7秒前からは、 各種の攻撃やジャンブでもキャンセル可能

避けられるのは、相手が地上判定のときに出て いる、立ちガード可能な攻撃(ただし、しゃがみ ガード時は、立ちガードもしゃがみガードも可能 な攻撃しか避けられない)。連続ヒットする攻撃 に対しては、3回まで連続して避けることができ る。攻撃判定の出現時間が短い攻撃をのぞく それ以降は、強制的にガードさせられてしまう

ZEROカウンター

ブリズナースルー

+or→+@@]



バッドスタンフ (+or + + (K) K)





☑コーディーのZEROカウンターは、地上 にいる相手をつかめる投げ技. 投げ間合いは 34ドットだが、つかみ判定が出る前に32ド ット前進するため、実質的な投げ聞合いは 66ドットになる。なお、このZEROカウンタ 一は空振り時でもヒットマーク ヒット時に 出る光)が表示されるため、攻撃が空振りし てもヒットしたかのように錯覚しやすい

K。空中投げ ギルティースタンプ

【ジャンプ←要素の下→要素+依依】







	ſ	ISM	攻撃値	¥∃H∰-		ージ増加量	200	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向				タイ	ムチャ	r - t		
АТ	A • E		-X-4-10	2374	基本	ヒットボーナス	(#E)	必税技	5L								n		
-	弱戶	XZV	6	2	0	1	. ,		-	のけぞり	立、屈	34	7						
-	фР	MZV	11	4	1	3(XV 4)	×	0		のけぞり	立、屈	7	3	17					
-	3% P	XZV	16	8	1	4 (XV6)	×	0	0	のけぞり	立、屈	7	6	13					
5 -	38 K	XZV	7	2	0	1	×	2	0	のけぞり	立、屈	53	12	2					
-	фк	XZV	12	4	1	3(XV4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	9	4	15					
-	340 K	XZV	16	8	1	4 (XV6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7	6	18	3				
_	弱₽	XZV	4	2	0	1	-			のけぞり	立、屈	34	11						
-	фė	XZV	10	4	1	3(XV 4)	×	+ 1	~	のけぞり	立、屈	4 6	3	12					
<u>ا</u> ا	₩ P	XZV	12,13	4	1	1 (🖽 📆 3)	×	O'X	-,×	のけぞり	立、屈	6	4	23	3				
しやがみ	BB K	XZV	5	2	0	1	×	0	0	のけぞり	屈	34	10						
か -	中的	XZV	13	4	1	3(️ 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8	1	3	30				
1	強化	XZV	16	8	1	4 (22 6)	×	×	×	転倒	屈	9	6		23				
_	弱色	XZV	8	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	3	10	6					
-	中P	XZV	13	4	1	3(🛛 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	7	10	6					
ジー	3 <u>6</u> ₽	XZV	18	8	1	4 (XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	6	8	10					
ジャンプ	₩K	XZV	7	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4	10	10					
,	фк	XZV	新 12 株の 10,13	題 4	1	報 3 (配数4) 料の 1.3 (配数1.4)	×	×	×	のけぞり	立、空	垂	5	8	14	斜	5	8	12
	強K	XZV	17	8	1		×	×	×	のけぞり	立、空	7	5	12					
JA.	TA。特	殊技							995									33	
++	中息	XZV	14	4	1	3 (️ 4)	×	× (V)		のけぞり	立、屈	8	6	1	7				
+	強化	XZV	19	8	1	4 (226)	×	×	×	吹ダウン	立、屈、空	1	1 3	1	6 5	ф22	25		
te#	び中に	ZV	10	8	3	3(₩4)	×	×	×	吹後転	立、屈			37		8	1	20	
	立ち(弱)**	V			0		×	×					16						
	立ち(中) *2	V			0		×	×					21						
游	立ち(強)+3	V			0		×	×					2	5					
ij	しゅがみ(楽) *1	V			0		×	×					15						
	(+fi) (4) +2	V			0		×	×					20						
	しゃがみ(強) *3	V			0		×	×					24	1					
DA	TA • Z	EROカウ	ンター																
ZER	0カウンター	- 2	4	0	0	0	投	け間合い(移動32ド	ット+)	34ドット 2	方向指定×		2	7_	- 1		32		無限0・24 相手硬間0→
ZERI	ロカウンター	V	4	0	0	0	×	×		きりもみ	立、屈、3	2	- 2	29	-	6	2	29	等級0~29 相手疑個0-

	ISM	攻撃値	K304	- ケーショ	国 型 ットボーナス	投げ間合い	方向指定 タイル	チャート
DATA・扱	げ接							
意通常投げ	XZV	20	0	1 (🛛 📆 3)	0	28ドット	51 20	
K通常投げ	XZV	20	0	1 (🛛 🕽 3)	0	28ドット	51 20	
© 20th Mark	V 7 V	20	0	1 (273)	Ω	株24ドット、縦80~88ドット	31 (無地の60分 室中0一根	地まで

^{※1……}弱の基本技、特定の特殊技を避けた場合の数値

^{※2·····}中の基本技、特定の特殊技を避けた場合の数値 ※3······強の基本技、特定の特殊技、必殺技、スーパーコンボを避けた場合の数値

特殊技(ナイフ関連)





える。また、ナイフを拾う動作を1立ちorしゃがみのナイフ攻撃 2ナイフを使った特殊技、30を使った必殺技、4スーパーコンポ のいずれかでキャンセルすることも可能 (1の場合、押したボタン



ナイフ所持中は、パンチの基本技と・+中P それとバッドスト ンを出せなくなるかわりに、ナイフを使った特殊技が使用可能に ナイフを使った攻撃はいずれも、ガードした相手の体力をケズる効 果を持つ。ナイフを所持中に挑発、ナイフ投げ、各種の投げ技 アイナルディストラクションを使用するか、相手の攻撃を食らうと ナイフを落としてしまう。なお、**↓↓→**+スタートは、ナイフを所 持していないときでも使用可能(その場合、動作も変化する)。 ナイフを拾う動作は、弱の基本技に運打キャンセルをかけて行な

ナイフ攻撃【ナイフ所持時にP】

















70,88	中短のと	れであろ	うと、新	のナ	17	攻撃が出る	5),			S 70	1.00		
		ISM	攻擊廬	Kani	ラ	ーン電別量 ヒットボーナス	練打	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向	91	ムチャート
DA	TA・特	株技						-	- 00				-
	に具なって 中央内内	XZV			1		*4		1.2			61	・利息の対象を出す。 とで制作の本体では、
	所持時に +/P	XZV	13~1	8	3(8	0	×	×	×	吹ダウン	立、屈、空	32	つの ヶ野中様でナイフの
ナイン	+スタート 7所持)	ZV	-		0		×	×	×			35	机 公建度が変化
ナイン	+スタート7非所請)	ZV			0		×	×	×			33~105	- スタートボタン押し
DA	TA·特	株技 (ナイ	フ攻撃)								35 135	ばなして動作時間が変化
	∰ P	XZV	5	2	0	1				のけぞり	立、屈	34 7	_
立ち	ФP	XZV	13	4	1	1 (🗓 📆 3)	×	0		のけぞり	立、屈	5 4 11	
	強円	XZV	18	8	1	4 (XV 6)	×	×		のけぞり	立、屈	8 4 16	
U	₹6 P	XZV	4	2	0	1	Ò			のけぞり	立、屈	34 10	
しゃがみ	фР	XZV	11	4	1	3(₹₩4)	×			のけぞり	立、屈	5 4 16	
7	強 P:	XZV	16	8	1	4 (MV 6)	×	×	×	のけぞり	立。屈	9 2 22	
ジ	33 P	XZV	9	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立。空	6 10 (着地まで)	
ジャンプ	фР	X Z V	12	4	1	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 8 (着地まで)	
7	強户	XZV	17	8	1	4(XX6)	×	×	×	のけぞり	立、空	10 6 (着地まで)	

※4……本文参照 ※5……弱ρで出したときのみ1(∑♥3)

バッドストーン LANT.P

必殺技

※ P を押しつづけると攻撃値が増加 ※ナイフ所持時は使用不可

石を拾って投げる。コマン ド入力後に戸を押しつづける 0/60秒 と、タメ動作(石を上に放る) を開始。1回放るごとに石の 攻撃値が上がっていき、Pか ら指を離すか、石を3回放っ たら、手に持ったあと投げる。 ちなみに、この石は攻撃で かき消し可能となっているが、

飛ぶ速度が速いため、容易に は消されない。

到く中く強の変化 石の飛距離が伸びる。

i	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ	/培加羅	14 1 94 10	47 10-1-1
_	-X-4-102	C 3 7 18	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
弱	13~1*1	7) (XX 3)	3(XV4)	のけぞり	
中	13~1*1	7	3(≅♥4)	3(XV 4)	のけぞり	立、屈、空
強	13~1*1	7	3(XV4)	3 (XV4)	のけぞり	

※1 タメ動作中、石を1回放ることに攻撃値+2。石を3回放り終えるまでPを押しつづけていた場合は、さらに攻撃値+ 2 (最大で、13+2×4=21まで上がる)

20 40 60 100 120 140 160 180 31~103*2

※2 タメ動作を行なわなかった場合は31。石を放る動作を1回行なうごとに24ずつ延長(石を放っている途中でPから 指を離しても、かならずこの時間が経過したのちに石を投げる)。最大で、31+24×3回=103まで延長可能









↑タメ動作

XZV

クリミナルアッパー

IZ-P

翻<中<強の変化

電巻の最大ヒット数が増加 (弱中強でそれぞれ、3、4、 5ヒット)。ガードされた場合 は、弱と中ならばこちらが先 に、強だと相手のほうが先に、 行動可能となる。

		1 2 mm 1 1 felt		ゲー	ジ増加量		La L MARRI		ガード方向
	攻撃値	ピヨリ値		提本	ヒットボー	ーナス	ヒット効果	-	リートから
弱	10+1×3	8+0×3		1 (🔯🛂3)	3+1×3 (💵	4+1×3)	吹ダウン+のけぞり×2+吹ダウ	עו	立.屈
中	11+ (2×4) or (1×4)	8+0×4		3(₩₩4)	3+1×4(20	4+1×4)	吹ダウン×5		(竜巻は)
強	12+ (2×5) or (1×5)	8+0×5		3(₩₩4)	3+0×5(M V	(4+0×5)	吹ダウン×6		(五、田、王)
0/6	0秒 20	40	60	80	100	120	140	1,60	180
(93)	12 26 12	18							

(m) 12 26 13 29





1 攻撃判定出現









| 商巻の攻撃判定出現

必殺技 ▼▼▼

ラフィアンキック

1 % → + K

前方へ鑑みこみつつ蹴り技をくり出す。弱中域でそれぞれ、攻撃動作が異なる。ガードされたとものスキは初中強のいずれも大きいが、適距離から攻撃の方端を当てれば、かなり軽減することが可能。 国く中く学の写作

弱は足元を狙った蹴りで、 立ちガード不能。攻撃のリー チが中や強よりも長い。攻撃 動作はやや遅いものの、遠距 離からのケンセイとして使う のに向いている。

中はサイドキック。連続技 に使用するのが有効だ。

強はハイキックで、攻撃が すぐ出るものの、しゃがんで いる相手には当たらない。対 空技専用と言えるが、空中ガ ード可能なのが難点。

	攻撃値	ビヨリ値		ゲーミ	/1億加量		ヒット効果	+5	ド方向
	以李胆	にヨリ胆		- 基本	ヒットボ-	-ナス	ヒットが未	/1-	1-7314
弱	15	8	3	(XV 4)	3(🛛	14)	転倒	J	武
中	15	8	3	(XV 4)	3(🔣	14)	吹ダウン	立、	屈、空
強	15	8	4	(XV6)	3(🔀	14)	吹ダウン	立、	電、空
0/60秒	50	40	60	80	100	120	140	160	180

(h) 11 4 34

7 6 32

14



弱で出した場合







中で出した場合

スーパーコンボ ファイナルディストラクション

1>→1>→+P ※図は技の発動後から約10秒間(6D) 分の599秒間) 残像がつき、そのあ いだは自由行動となる(自由行動中 は、コーティーの能力が変化)

前方へ踏みこみながらパン チをくり出す。これが地上の 相手にヒットしたときのみ、 残りの攻撃が発動。「ジャブ2 発→振り向き」のあと、「ジ ャブ3発→振り向き」を1~3 回くり返し、フィニッシュの 攻撃で相手を吹き飛ばす。

バンチをガードされるか、 空振りするか、空中の相手に ヒットさせた場合は、残りの 攻撃を出すことなく攻撃動作 を終わらせる。

LVの上昇にともなう変化 最初のバンチをくり出すと きに、前方へ踏みこむ距離が 伸びる。「ジャブ3発→振り向 き」の回数も増加(LVごとに それぞれ、1、2、3回)。

	攻撃値		ピヨリ値	がー 差本	ジ増加量	٤	ニット効果		ガード方向
LV1	13+3×5+1	2+21	0	0	0	引のけぞり-	+のけぞり×6+0	ダウン	
LV2	14+6×10+	8+13	0	0	0	引のけぞり+	のけぞり×11+0	タダウン	立、屈
LV3	16+7×11+8	×5+24	0	0	0	引のけぞり+	のけそり×16+1	女ダウン	
0/60	20	40	60	80	100	120	140	160	180

2 16~18(全事) 図 43→自由行助へ 21 (全事)

※無敵時間は、LV1--16、LV2--17、LV3--18









() 画面暗蔽

if 攻擊判定出現







フィニッシュ (LV2)

















フィニッシュ (LV3)

□コーディーのファイナルディストラクションについて

撃のみ出せるほか(攻撃はP or K や弱中強で変化しない)、 相手がいる方向に関係なく. レバー←要素で左、⇒要素で 右を向く。ガードは使用不能。 立ち攻撃は、ボタンを連打 することで4段攻撃になる。 レバーを↓要素に入れつつ4 段目を入力すると、投げ技に 変化(投げが空振りしたとき は、しゃがみ攻撃が暴発)。な

お、しゃがみ攻撃→立ち攻撃 と連打で出した場合、立ち攻 撃は2段目のものが出る。

自由行動中は下表にある攻









12段目

1369日

14段目





DATA・Mコーディーのファイナルディストラクション

		攻撃値	ピヨリ値	要本	ーシ増加置 ヒットボーナス	ヒット選集(または投げ機会以)	ガード方向	タイムチャート	
	1段目	2	0	0	0	のけぞり	立.屈	34 8	_
立ち攻撃	2段目	8	0	0	0	のけぞり	立、屈	448	
攻擊	3段目	16	0	0	0	のけぞり	立.屈	6 4 11	
	4段目	打撃: 20 投げ: 14	0	0	0	EN 18592/801 28h+h	打軍 立、星 後げ	7 2 38	
しゃ	がみ攻撃	2	0	0	0	のけぞり	屈	34 11	_
ジャ	ンプ攻撃	19	0	0	0	吹タウン	立,空	4 8 (着地まで) 翌中0・景地まで	

スーパーコンボ

デッドエンドアイロニー ↓>→↓>→+®

前方へ進みながら、蹴り技 を連続でくり出す。

LV3は、最初と最後にジャンプしなからの攻撃を行なう。 空中の相手にヒットさせた場合でも、攻撃がほとんと空振 りしないのか利点だ。ただし、 カードされた場合は、着地し で行動可能になるまでスキだ らけになる。

	T- 80/78	12-1100	ゲー	ジ増加軍	ヒット効果	ガード方向
	攻擊値	ピヨリ値	基本	ヒットボーナス	レットが未	기- [기기
LV1	11+8×4	0	0	0	のけぞり+引のけぞり+ のけぞり×2+吹ダウン	
LV2	16+10×5	0	0	0	のけぞり+引のけぞり+ のけそり×3+吹ダウン	立、屈
LV3	13×7	0	0	0	のけぞり×2+引のけぞり +吹ダウン×4	

0/60秒	20			40		Е	0		80		11	oa	120	140	160
454	12	6	6	6	10	6	11	8		21_		空中63	3-86		
LVI)	全身)														
LV2) 4 5 4	12	6	8	6	8	6	10	6	12	8		18	空中79→1	02	
LVC) 25 (3	2 31														



(V3) 4 5 4



6 8 6 9 6 13 3 10 3 10 3 19 空中6→20.72→122

































R.MIKA

POFILE

本名、七川美華(ななかわ・みか)。地元の 中学を卒業後、女子プロレスラーを目指しハル マゲドン陽子に本格的に弟子入り。

身長 · · · · · · 168cm

体重・・・・・・62kg 3サイズ・・・・B97・W72・H93

血液型・・・・・○型

出身地・・・・・日本・北陸

趣味・・・・・・砂浜ランニング、指立て伏せ、 首フリッジ

特技・・・・・・大食い

好きなもの・・・サンギェフ様のフロレス理念

嫌いなもの・・・年下の礼儀知らす

FIGHTING STYLE

全力で相手に立ち向かっていく思いきりの良さが持ち味 モーションの大きなプロレス技を 駆使して、"魅せる" 静いを行なう 試合運び は荒ケスりだが、その動きにはスター候補生と 呼ばれる片鱗かのそく、ザンギエフの闘いふり に理想のプロレスを見い出しており、みすから も豪快な投け技を得意とする

FASHION STYLE

新人のレスラーでありながら、トップ選手願食けの華やかなコスチュームを着用。日本人雑れしたあざやかな金髪が、彼女の動きに合わせて軽やかになびく 目元を覆面が隠しているため素顔を知ることはできないが、体格はかなり良い。動きやすさを考慮してか、ヒシと肩の布地は切り落とされている



鰯ヶ浜特設リング【JAPAN】

拝啓 七川美華様

手紙など書くのはひさしぶりなの で、緊張しています。

私は見かけに似合わずロ下手なので、世界に飛び立つあなたにすこしで も本音を伝えようと、慣れないペンを 取りました。

私との出会いの日を、あなたは覚え ているでしょうか。

あのころ、すでに私は腰を痛め現役 を退いて3年が経っていました。

私はもうこの世界にもどってくるつもりはありませんでした。選手としても指導者としても。あのとき――私があなたとはじめて会ったとき――私に会いに行っただけでした。エッちゃんはこう言いました。

「陽子、あの練習生どう思う?」

エッちゃんがそういうふうに切り出すのは珍しいことです。

「見たところ、瞬発力と柔軟性の両方 をかねそなえてる。この相反するふた つの才能を持ったレスラーはかならず 大成するよ」

そこには必死にリング上で格上の先 輩とスパーリングするあなたの姿があ りました。私は鳥肌が立つのを覚えま した。

この子はきっと大物になる……!

あなたの全身からほとばしりあふれ 出る天性の素質を全身で感じ、私は感動の震えが止まりませんでした。レス ラーにしかわからない震えです。

私は指導者としてもう一度この世界でやってみようと思いました。いえ、 そうせずにはいられなかったのです。

長いような短いような、あなたとの トレーニングの毎日。シゴキとも言え る私のきびしい課題をあなたは文句ひ とつ言わずこなしてきましたね。

私はあえて鬼コーチに徹しました。 世界のきびしさ、基本の大切さ、そし て何より自分の力だけでつかみ取る勝 利の喜びを感じてほしかったから。

何回罵声を浴びせても、何回竹刀 を飛ばしても、あなたはそのたびその つど立ち上がってきました。一度もネ を上げたりしませんでした。正画に言 うと、私はちょっと驚いています。こ んなにもガッツのある子だとは思わな かった、とね。しかし同時に、やはり 私の目に狂いばなかったと心の底から 蓋んでいます。

あなたは遠からすスポットライトを 浴び、かならずや頂点へと登りつめる ことでしょう。私はそのことを信じて 疑っていません。

陳腐な言葉しか思いつきませんが、 あなたの夢は私の夢です。

夢のかけ橋、大空に輝く虹を目指す

旅は、はじまったばかり。

レインボー・ミカ。あなたに送った このリングネームにこめた願いがかな う日まで、私はこれからも世界一きび しいコーチとしてあなたを見守ってい きます。覚悟していてくださいね。

敬白 あなたのコーチ、陽子より



基本技 特殊技





		ISM	攻撃値	ピヨリ値		ージ増加量 ヒットボーナス	#17 ¹	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向	タイムチャート
DA'	TA • H2	技			10.0	E y FM-YX	W1.)	104913	SU			
	弱P	XZV	6	2	0	1	×			のけぞり	立、屈	6 3 7
-	中户	XZV	14.13	4	1	3(274)	×	×,×(₩ ,×)	,×	のけぞり	立、屈	8 10 13
†	強P	XZV	18	8	1	4(MM 6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	18 4 11
立.	弱火	XZV	6	2	0	1	×		,	のけぞり	立、屈	63 15
	фκ	XZV	12	4	1	3(XV 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	10 4 14
	∰ K	XZV	16	8	1	4(XV 6)	×	×	×	吹ダウン	立、屈	11 2 25
Т	56 P	XZV	5	1	0	1				のけぞり	立、屈	6 4 8
	фР	ZV	13	4	1	3(V4)	×	×	× '	のけぞり	立、屈	6 1 22 E+7+22
١.	фР	X	13	4	1	4	×	X+1	XH	のけぞり	立。屈	6 l 26 247 26
しゃい	36 P	XZV	16	8	1	4(27 6)	×	X 12	X ×2	吹ダウン	立、屈	11 18 19 ±±12-23 ≈
<i>b</i>	36 K	XZV	4	2	0	1	×	-	()	のけぞり	屈	6 4 15
	фκ	XZV	11	4	2	3(XV 4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	7 20
	強K	XZV	15	8	2	4(XV 6)	×	×	×	転倒	屈	7 6 27
_	弱P	XZV	8	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	6 6 14
垂	фР	XZV	13	4	1	3(XV4)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 6 8
垂直ジャ	強P	XZV	17	8	1	4(MV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 6 10
P	弱K	X Z V	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5 8 10
シナ	фк	XZV	11	4	1	3(24)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 4 11
	310 K	XZV	17	8	1	4 (XV6)	×	×	×	のけぞり	立。空	9 4 20
	弱P	XZV	8	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	7 6 8
斜	фР	XZV	13	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立。空	6 6 8
めい	強P	XZV	17	8	1	4(MV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 6 8
料めジャンプ	弱K	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5 8 10
ナ	фк	XZV	11	4	1	3(274)	×	×	×	のけぞり	立。空	7 4 8
	強K	XZV	17	8	1	4 (MV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	9 4 12
DΑ	TA・柳	味技	25									
R 60 5	ファンブ モ+強点	XZV	17	8	1	4 (22 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	8 8 9 空中の一動作機でまて
はめる	ジャンプ (十詞)()	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	6 3 11 空中0一動作終了まで
++4		XZV	-11	4	1	3(🔯🛂4)	×	(♥ ×)	_	のけぞり	立、屈	13 4 14
		ROカウ	ンター					Z	3			- T-1
ZERO	コカウンター	Z	4	0	0	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、空	31 8 13 解除0~31 和 1
ER	コカウンター	V	4	0	0	0	×	×		きりもみ	立、屈、空	27 6 23 MiliO -27

	ISM	攻撃値	ピヨリ領	9"-5J	カ 間 ヒットポーナス	投げ間合い	方向指定			タイムチャート
DATA・投け	が技									
P通常投げ	XZV	20	0	1	0	31ドット	×	5	18	
K 通常投げ	XZV	20	0	1 (🔯 📆 3)	0	31ドット	×	5	18	
<u>良しゃがみ投げ</u>	XZV	8+2×(0~ 11)+4+3	0	1 (🖽 📆 3)	0	31ドット	×	51	18	
色空中投げ	XZV	20	0	1 (🔯🛂3)	0	横27ドット、縦60~68ドット	*4	11 0	地の60分1秒後まで)	空中0→推地まで
8空中投げ	XZV	20	0	1 (🗓 📆 3)	0	横31ドット、縦68~76ドット	≫5	11 0	地の60分 砂後まで)	空中ロ・着地まで
. 1 TAY 893	Eh/A: (7) 89 4	nith	(88 Hh	1 + 89884\	にかまり	24594±40 7 10 71145°	7+ L.	rates 12	-T#E	

 ^{※3...・}ヒット数か多いほど、職後の1とットの攻撃艦が低くなる
 ※43...・ヒット数か多いほど、職後の1とットの攻撃艦が低くなる
 ※44...・自身が前方が空間直ジャンプ中の場合は後方へ、後方ジャンプ中の場合は前方へ投げる
 ※5...・自身が前方ジャンプ中の場合は後方へ、重直の「後方シャンプ中の場合は前方へ投げる

XZV

フライングピーチ

124+B

身体を横にひねりながら前 方へ小さく跳ねたあと、ヒッ ブアタックをくり出す。攻撃 判定出現までに時間がかかる かわりに、出きわに無敵時間 がある(無敵部位は、ひざ上 一下半身と移行)。

様の字(作表動距離が増加。下半身無 敵の時間も長くなる (弱は跳 るはしめまで、中は跳れない る途中まで、強は着地する少 し前まで、下半身無敵)。

	攻撃値	ピヨリ値 -	グー	ジ増加量	2	ヒット効果	ガード方向
55	16	8	3(274)	3(💟🗸		吹ダウン	
中	17	8	4(206)	3(11114	1)	吹ダウン	立、屈、空
強	18	8	4(XV7)	3(204	L)	吹ダウン	
0/60秒	20	40 60	80	100	150	140	160 180
55 4 14	31	16 14	空中5→18、28-	→50	※無敵部位に	(ひざり)	1)
(th) 41.	33	18 15	空中6→20. :	30→56	※無敵部位に		下半身)
39 41	35	20 16	空中5→22.3	12→60	-無敵部位		
108	上無敵終了	2	敵終了 (弱)	100		1 攻擊判	定出現

必殺技

シューティングピーチ

12-K

すばやくヒップアタックを くり出す (ただし、着地には 失敗する)。最初、前方へ小 さく跳ねないがん、フライン グピーチよりも攻撃判定の出 関が早い。そのかわりに攻撃 後のスキが非常に大きた たとえ攻撃がヒットしても、起 合は、相手のほうが先に行動 可能となってしまう。

調<中<強の変化

跳んでいく距離が伸びる。

	攻撃値	ピヨリ値	_	ダー!	ノ増加量 ヒットボー	<i>t</i> z	ヒット効果	ガード	方向
35	16	8	3	(XV 4)	3 (110)		吹ダウン		
中	17	8	4	(XV 6)	3(🔟	4)	吹ダウン	立。	式空
強	18	8	4	.(⊠ ▼7)	3(📉🗸	4)	吹ダウン		
0/60	秒 20	40	60	80	100	120	140	160	18
弱 <u>—</u>	12 16		65		空中9→31				_
ф —	12 18		67		空中9→3	14			
0	12 20		70		空中9	⊢ 38			
A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH		1 攻撃	1111	A)el-	and mind				

必殺技

XZV

ウイングレスエアプレーン

空中で⇒★↓✔←+K

空中にいる相手をつかんだら、相手の頭部を両薄ではさ みたんで反転し、地面にたた きつける。通常の空中投げと くらべて、長めのコマンド入 力を必要とするかわりた、技 の動作開始と同時につかみ判 定が出現。相手に投げ受け身 をされないのも利点だ。ただ し、この技をジャンプ直後に 出すことはできない。

製<中<薬の変化 とくになし。

	攻撃値	ビヨリ値		シガ的加量		投げ間合い	41	- ド方向
_			基本	ヒットボーナ	ス		- /3	1.23(4)
弱	22	O	1 (XV3)	O		横 1~27ドット 縦 59~67ドット		
中	22	0	1 (MV 3)	0		様 - 1~27ドット 艇 59~67ドット		
強	22	0	1 (📉 🛂 3)	0		様 - 1~27ドット 縦 59~67トット		
0/60%	50	40	60 80	100	120	140	160	180
弱」(着	地まで)	空中○→着地まで						
	地まで)	空中○→着地まで						
	地まで)	空中□→無地まで						

XZV

パラダイスホールド

レパー1回転+P

前方へ大きく移動するコマンド投げ。前方の地面に手を つき、逆立ち状態になって相 手の首を両脚ではさんだら、 地面に2回たたきつける。

つかみ判定が出現するのは、 逆立ち状態になった直後の一 瞬のみ。相手をつかむのに失 敗した場合は、前方へ跳ねつ つ1回転するだけのアクロバ ティックな移動技と化す。

■ 区ではくで変化。 移動距離が伸びるがん、速 くの相手をつかむことが可能 に。なお、技の動作をはじめ てからつかみ明定出現時まで の移動距離は、弱が32 ドット、始が64 ドット。これに接ば間合いの 数学を足したものが、実質的 な技術園合しと言える。

	攻擊値		ピヨリ値	_	ゲージ	戸 18加盟		投げ問合い		ガード方向
	又能能	1	ヒコラ脳		要本	ヒットポーナ	ス	投口同口い		7-1-73(6)
55	20		0		1	0	(移動	が32ドット+)31	ドット	
中	22		0		1	0	(移)	148ドット+)31	トット	
強	24		0		1	0	(移)	b64ドット+)31	ドット	
0/6	0秒 20)	40	60	80	100	120	140	160	180
弱-	23	1	40		空中3→19.	23-51		•		
(+)-	23	1	40		空中3→19、	2361				
爾-	23	1	40		空中3→19。	23-51				



この周年プロスリアが、1つの周年プロスリアが、10周年プロスリアが、年プロレスリアが 11 日本の日本 11 日本 11 日本の日本 11 日本 11 日本

必殺技

◆動作中にレバガチャでヒット数が増加 相手をつかんだら、ヘッド ロックの動作でしめ上げたの ち、前方へ走って地面にたた きつける。ヘッドロック動作

ち、前方へ走って地面にたた きつける。ヘッドロック動作 中にレバガチャを行なうと、 相手をしめ上げる回数を増や すことが可能。 投げ間合いは通常投げと同

投げ間合いは通常投げと同じだが、つかみ判定の出現が通常投げよりも少し早い。

ヘッドロックの最大ヒット 数が増える。

	was minerally	12-1100	ゲーシ増加量		AZULEBRALL V	ガード方向
	攻撃値	ピヨリ値	基本	ヒットボーナ	投げ間合い	カー トカロ
33	3×(1~10)+10	0	1 (🛛 📆 3)	0	31ドット	
中	3×(1~13)+10	0	1 (🛛 🖽 3)	0	31ドット	
強	3×(1~16)+10	0	1 (📉📆3)	0	31ドット	
0/6	7fd 20	40	60 90	100	130 140	160 15

(§) 41 18

41 18





スーパーコンボ

XZ

サーディンズビーチスペシャル

↓ ★ → ↓ ★ + K)
+ 動作中にレバーとボタンの組み 合わせで、各種の技へ派生

残像を発しながら走りまわ る(レバー←要素で左、レバ 一⇒要素で右へ走っていく)。 走り中は、出せる攻撃が右記 のものに固定され、ガードは 使用不可。リング出現技ヒッ ト後の攻撃か、背後とり後の 攻撃を出したあとは、自動的 に技終了となる。

LVのご辞にともなう変化 「走り」の継続時間が長く なるほか、技の攻撃値が増加。 走り中の攻撃

ミカ・ラリアットだけは、 ヒット時に相手を長時間ダウ ンさせる効果がある。跳び紋 し成功時は、相手の上にいる ときにPorkを入力すると、 背後とりへ移行。

リング出現技ヒット後の攻撃

パラダイスホールドとウイ ングレスエアプレーンは、立 ち状態、もしくは空中にいる 相手をつかめる。

報道とり後の改装 延髄ラリアットと延髄ドロ ップキックは、ガード不能だ。

※1……ミカ・ラリアットのヒッ ト後に、この技はヒットしない (空振りする) ※2……相手をつかめなかった場 合、またはミカ・ラリアットのヒット後にこの技を出した場合、ム

0/60秒	20	40	60	80
【V】 52→走	りへ移行			_
[V2] 5 2→II				
- ch -	りへ移行			
(LV3) 22 (3	(長)			_





		リング出現技				
H	ジャパニーズオーシャン	ミカ・スライディンク	ミカ・ラリアット	跳び越し	跳	背後とり
ŧ	ドロップキック 走り中に弱 P	走り中に中P	走り中に強P	走り中に K・ (または相手に接近)	越	跳び越し成功途中 に Por K
į	物50周年プロレス	冷急50月年プロレ	50周年プロレスリン		展	לילו ליוגעות ביי
女は		PL BY	A TO	月年、1レスリル	省	
*	Market .		201		攻擊	HSQT .
9					-	













ーンサルトプレスに変化		-	A 3 P.	Por B			SANTES	-
	攻撃値	ピヨリ藤	ゲージ増加量	1 ヒット効果 (水をは約15円 (大)	ガード方向		ター	イムチャート
DATA・走り中の攻撃								
56 P	LV1:20/LV2:26/LV3 32	28	0 0	吹ダウン	立、屈	15	4 18*3	
中(P)	LV1 20 LV2:26 LV3 32	19	0 0	吹ダウン	屈	7 6	21+3	
強产	LV1 : 20 / LV2 : 28 / LV3 : 36	D	0 0	吹ダウン	立、屈	9 4	22+3	
跳び越し		0	0	(移動16ドット+)39ドット		11	6 22	空中0→39
DATA・跳び越し成功	中の攻撃			900000		_		
背後とり		0	0				49	空中0→44
DATA・リング出現技	とット後の攻撃							
ムーンサルトプレス	LV1 -12/LV2 : 28 /LV3 · 44	0	0 0	吹ダウン	立、空	82	7	47 空中0~1
ミサイルキック	LV1 8. LV2:24 LV3 40	0	0 0	吹ダウン	立.空		73	7 空中0→8
バラダイスホールド	LV1:15/LV2:27/LV3:39	0	0 0	横 ~45~3ドット、縦 ~5~35ドット		44	38*4	7+5 47 空中0→11
ウイングレスエアブレーン	LV1:18/LV2:30/LV3:42	0	0 0	横 -45~3ドット、縦 -5~35ドット		44	38*4	7*5 47, 空中0→11
DATA・背後とり後の)攻撃							
延離ラリアット	LV1 18/LV2:34 LV3:50	0	0 0	吹ダウン	ガード不能	8 4	23	
延髄ドロップキック	LV1:18/LV2:34 LV3:50	0	0 0	吹ダウン	ガード不能	12	6 21	空中0→23
レインボースープレックス	LV1:15 'LV2:27/LV3:39	0	0 0	23 Fy F		18	1	
デイドリームヘッドロック	LV1 - 15 / LV2 - 27 / LV3 39	0	0 0	4 v 4 ES		18		

^{※4} つかみ判定のみ出現 ※5 つかみ判定と、ムーンサルトブレスの攻撃判定の両方が出現

スーパーコンボ

レインボーヒップラッシュ IN-IN-+P

前方へ移動しながら裏拳を **漂発したのち、ヒップアタッ** クをくり出す。攻撃のリーチ はやや短いものの、LVを問わ ず、攻撃判定が出現したあと まで全身無敵になっている。

シューティングビーチと同 様に、ヒップアタックのあと は着地に失敗してしまうが、 そのときのスキはシューティ ングピーチよりも短め。それ ゆえ、この技のヒット後に相 手が地上受け身を行なった場 合でも、スキはそれほど大き くない(ザンギエフなど、地 上受け身の動作が遅い相手に 対しては、こちらのほうが先 に行動可能となる)。

しゅつ こにともなう変化 **賽拳、およびヒップアタッ** クを出す回数が増加。

	т.	文點値	V	39%	ts.	ゲー	ジ増加量		L	ット効果	ガード方向
	1	义年1世		וועב	22	基本	ヒットボー	ナス		プト効果	73 - 1-7314
LV1	12×	2+8+12		0		0	0		のけぞり	×3+吹ダウン	
LV2	10×	4+9×3		0		0	0		のけぞり	×6+吹ダウン	立、屈
LV3	12×	3+8×7		0		0	0		のけぞり	×9+吹ダウン	
0.	/60秒	20	40		60	80	10	00	120	140	
(W)	4 11	4 16	4	53_	4	14			63	空中56	I-+80
CAL	11日(全身	1)								-	

44 15 8 13 63 Epi19-144 444 9 5 6 15 (LV3) 4





スーパーコンボ

ヘブンリーダイナマイト レバー2回転+P **予動作中にレバガチャでヒット数が増加**

相手をつかんだら、頭突き を連続してたたきこむ。頭突 きのヒット数が規定数(後述) 以上になっていれば、追加の 頭突き(ダメージは与えず、 ヒット数にも加算されない) で相手を気絶させたあと、フ ィニッシュの投げ技へ。この 気絶は演出効果のため、相手 のビヨリ耐久値 (→P.266) を増やすことはない。

頭突きのヒット数が規定数 に満たなかった場合は、追加 の頭突き (攻撃値8) で相手 を吹き飛ばしてしまい、トド メの投げ技は発動しない。

LVの上昇にともなう変化 頭突きの最大ヒット数と、 規定数が増加(LVごとにそ れぞれ、4、5、6ヒット)。 フィニッシュも変わる。

	I,	7撃値	ピヨリ	E E*	ヒットボー	ナス 投げ間台	いが一下方向
LV1	3×(1-	~15)+21	0	0	0	51ドッ	h
LV2	3×(1-	~18)+26°	0	0	0	51ドッ	٢
LV3	3×(2-	-21)+32	0	0	0	51ドッ	٢
					※ヒット数が	が多いほど、最後の16	ニットの攻撃値が低くなる
C	/60秒	20	40	60 8	0 10	0 120	140 160







フィニッシュ (LV1)







フィニッシュ (LV3)





KARIN

PROFILE

本名、神月(かんづき)かりん。神月財閥の 御令嬢。格闘技全般を得意とし、合計所有段数 は100段と日級。さくらをライバル視してお り、ことあるごとに勝負を探す。

身長 · · · · · · · 162cm 体重 · · · · · · · 48kg

3サイズ ·····B83 · W57 · HB5

血液型・・・・・B型 出身地・・・・・日本

特技・・・・・・・神月流奥義の数々

好きなもの・・・完全勝利 嫌いなもの・・・庶民の考え

FIGHTING STYLE

国内外の格闘技(業道、サンボ、八種拳ほか) を統合した、神月流格闘術を使いこなす 相手 との距離に応じたオールラウンドな格闘スタイ ルは、打撃技や投け技を幅広く含む 体格が大 たい者との対決を想定してか、受け流して反撃 する技も修得。つねに勝者であることをみすか らへの課題とし、プライトある間いを展開する

FASHION STYLE

見るからにお嬢さまらしい縦ロールの髪形と 大型のリボンか印象的。ライバルであるさくら を意識して、彼女もまた制服姿で縫いに身を投 じる、両拳は二重のグロープでしっかりと保護 され、足には底の厚い(研算のブーツをはく 制 服の下にスウェットスーツを着るのは、勝負の 場で女性らしさを押し殺すためか



フラワー商店街【JAPAN】

100人目の相手を巴投げに仕とめ、 男は肩で息をしながら「押窓」のかま えを取った。いささか不格好ではあっ たが、この試練をまともにクリアでき た者は数えるほどしかいない。

その様子を制御室(コントロール・ ルーム)でモニタ越しに見つめていた 柴崎 — 神月家に仕える執事 — は 感嘆の表情を浮かべながらも、当初に 起いていた懸念を確信せざるを得なかった。

男の表情に、あきらかな「復讐心」 を感じたからだ。

「どうしたのです柴崎? あの男では 不服ですの?」

いつの間にか、かりんが背後に立っていた。

「いえ……彼の実力にはまったく問題 ありません。むしろこれまでのどの候 補者よりも優れた素質を持っていま す。それだけに……」

かりんが言葉を継ぐ。

「復讐者としても優秀、ですか?」 「……ご存知でしたか」

柴崎は手元のパネルを操作し、別の モニタにウインドウを展開した。

詳細なデータが表示されてゆく。 「真壁直(まかべ・すなお)……。

人材派遣会社『江戸川クルードエ スコート』通称ECE所属。

ちなみにこの民間企業からは毎年数 名のA級合格者を採用しています。本 人の強い志願があり、特例措置として 「1年前……お嬢さまが楽遺世界選手 権代表選考大会において決勝戦で破った相手です。再戦を望み何度かこの 神月家に申し入れがありましたが、お 嬢さまはこれを却下なさいました」 「何度やっても結果は同じでしたわ」 「その後、彼は失踪……現在もその所 存は知れません。そしてこの真整とい う野。私の見たところ、顔つきや体格 は微妙に異なりますが、おそらく……!

今回の特別試験は、かりんの世界修 行の旅に同行する世話役を選考するた めのものだ。柴崎本人は別の重要なプ ロジェクトのメインブレインとして駆 り立てられている。新人を採用するこ とはかりん本人の願いでもあった。お そらく、彼のプロフィールを見たとき に、すでに何かを感じ取っていたので あろう。

「危険です。彼がお嬢さまに個人的な 怨恨を抱いているのは明白。加えて、 あの実力……相当修練を積んだものと 推測されます。同行させるなど、あま りに無蹊……」

「身内に危険を抱き、つねにその緊張 感のなかで過ごす。神月の者ともあれ ば、たとえ側近といえど無条件に気を ゆるすのは愚かな所業。懐刀とは、ふ れるだけで切れるほど鋭くなくてはな りません。楽崎、お前もいつでもわた くしの背後を取ってかまいませんのよ」 「は……恐れ入ります」

あらためて柴崎は、かりんの心がま えに感服した。

かりんはマイクのスイッチを入れ、 モニタの向こうに話しかけた。

モニタの同こうに話しかりた。 「合格です。さっそく準備をなさい」 振り返りルームから去るかりん。柴

崎に言い置く。

「柴崎、あとはまかせました。明後日 の出発の時間までに、神月家に仕える 者としてのごく基本的なルールを、教 えてさしあげなさい」



基本技



特殊技

旋風刈り (つむじがり) 【→十中尺】



P通常投げ

社崩し (やしろくすし)



K通常投げ

焔蹴り (ほむらげり) 【←or⇒+(k)k】



ZEROカウンター

図 【ガード時に⇒要素+同じ強さの②⑥



▼ ガード時に⇒受罪+ 同じ強さのPik



P空中投げ(K・空中投げ) 浴びせ社崩し 【ジャンプ←要素or→要素+⑥②ork/K】



レパーの入力方向 に関係なく、P空中 投げは前方へ、<空 中投げは後方へ相手 を投げるが、それ以 外の部分・技の軸作 や攻撃値など は変 わらない

ALL ABOUT A ZERO 3

		ISM	攻撃値	ピヨリ値・	7	ージ増加量 ヒットボーナス	-meri	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向		タイムチ	ヤート	
)A	A · E	_	,,,,,,,		20.4	ムットホーナス	mit j	SCANIUS.	OI,				100		
		XZV	5	2	0	1				のけぞり	立、屈	33 8			100
-		XZV	12	4	1	3(14)	×		-,	のけぞり	立、屈	5 6 11			
. بد	36 P	XZV	17.16	8	1	4(206)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8 10	25		
± .	36 K	XZV	5	2	0	1	×		+)	のけぞり	立、屈	5 5 15			
-	фк	XZV	12,11	4	1	3(🔯 🖽 4)	×		- (*	のけぞり	立、屈	45 21			
	36 K	XZV	16	8	1	4 (XV6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	12 5	34		
_	弱 P	XZV	5	2	0	1	-		(-)	のけぞり	立、屈	43 9			
	中P	XZV	11	4	1	3(💹📆4)	×	1	1.	のけぞり	屈	5 5 22			
しゃ	強P	XZV	15.13	8	1	4(XX 6)	×	,×(♥ ,೧)	0	のけぞり	立、屈	7 2 3	12		
しやがみ	器K	XZV	4	2	0	1	1	1	0	のけぞり	屈	43 13			
or .	фк	XZV	10	4	1	3(24)	×	×	×	のけぞり	屈	6 6 18			
	強K	XZV	14	8	1	4(XV 6)	×	×	×	転倒	屈	8 4	29		
_	₫₫ P	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10 16	5		
乗	фР	XZV	11	4	1	3(🛛 🗸 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 8 18	3		
垂直ジャンプ	強P	XZV	16,15	8	1	4(MV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 5 (着地)	まで)		
7	弱火	XZV	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5 10 2	20		
ラ	фк	X Z V	8,12	4	1	3(️4)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 8	28		
	強K	XZV	15	8	1	4 (XV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	9 6	29		
	₹5 P	XZV	6	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4 10 16	3		
斜	中P	XZV	11	4	1	3(₩₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	6 8 1	8		
斜めジャ	強P	XZV	16,15	8	1	4(MV 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	7 5 (着地)	まで)		
ヤ	弱化	XZV	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	5 10 8	20		
シブ	фκ	XZV	8.12	4	1	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	5 8	28		
	3∯ K	XZV	15	8	١	4(27 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	9 6	29	_	
DΑ	TA・特別	糖	_								-5-				
+	中於	XZV	11	4	1	3(₩4)	×	×	×	のけぞり	立、空	21 3	25		
DA	TA • ZE	RDカウ	ンター										_		FBD-27
ZER	コカウンター	Z	4	0	0	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、3		11	24	相手顧酬0→2
ZER	コカウンター	V	4	0	0	0	×	×	_	きりもみ	立、屈、3	2 26	6	28	無数0→26 相手優置0→2

	ISM	攻撃値	ピヨリ音 ―	ゲージ	通り レットボーナス	投げ間合い	方向指定	Ē	タイムチャート
DATA・投	げ技								
P通常投げ	XZV	20	0	1	0	27ドット		51 16	
×通常投げ	XZV	3×(2~ 16)+3	0	1	0	27ドット	×	5 16	
9空中投げ	XZV	20	0	1	0	横23ドット、縦76~84ドット	×	(船地の60分の1秒後まで)	空中○一雅地まで
R空中投げ	XZV	20	0	1	0	横23ドット、縦44~52ドット	×	(着地の6D分 の) 砂後まで	空中ロー策地まで

^{※1……}ヒット数が多いほど、最後の1ヒットの攻撃値が低くなる

XZV 1 4 → + P

※動作中に追加入力で派生技へ変化 前進しながら掌底をくり出 す。追加入力によって、各種 の派生技へ移行可能。それら の技のうち、紅蓮機破と紅蓮

夜叉以外の攻撃は、紅蓮拳か ら連続ヒットさせられる (た だし、紅蓮拳がヒットする前 に入力を行なう必要あり)。

技の弱中強は混在可能。た とえば「↓★→+弱P+強 ド十中ド」と入力すれば、紅 蓮拳(弱→強)→中・紅蓮無 尽脚という順番で技が出る。 派生技について

紅蓮拳からの派生技の大半 は、対応する必殺技と同じ能 力を持つ。ただし、派生技の 場合、①ゲージ増加量(基 本) がどのISMでも1になる。 ②技の出ぎわの勤作時間が 60分の1秒長くなる、という 相違点がある。攻撃値などの データやタイムチャートは、 ①2を踏まえつつ、その必殺 技のものを参照してほしい。 |
副<中<強の変化

紅蓮夜叉をのぞく、紅蓮拳 および各種の派生技はすべて、 移動距離が伸びるかわりに、 攻撃値が低くなったり動作が 遅くなったりする。

善技の特徴 紅蓮拳 (1~3段目)

左右の掌底を連発。3段目 の攻撃は、見た日ごそ崩撃と 同じだが、動作中に前進する 点や攻撃値などが異なる。 紅蓮頂射

低い姿勢でヒジ打ち。動作 中にPを追加入力すると、も う1発ヒジ打ちが出せる。

紅蓮楔 紅蓮拳中にのみ出せるスラ イディング。

紅蓮崩堂

紅蓮拳中にのみ出せる。能 力は紅蓮拳の3段目と同じ。 紅蓮無尽脚

能力は無尽脚と同じ。

紅蓮機破 能力は烈殲破と同じ。

紅蓮夜叉

能力は夜叉返しと同じ。P は上段、Kは下段でかまえる。

		攻撃値	ピヨリ値	ゲージ	増加職	ヒット効果	ガード方向
1	66	4	2	1 (🗓 📆 3)	1	のけぞり	
段目	中	3	1	1 (🖽 🖽 3)	1	のけぞり	立、屈
_	強	2	1	1 (XV 3)	1	のけぞり	
2	弱	5	1	1	1	のけぞり	
2段目	中	4	1	1	1	のけぞり	立、屈
н	強	3	1	1	1	のけぞり	
紅。	鹞	12	1	1	1	吹ダウン	
(紅蓮崩掌)	中	11	1	1	1	吹ダウン	立、屈
掌目	強	10	1	1	1	吹ダウン	
\$T	35	14	2	1	1	転倒	
紅蓮楔	中	13	2	1	1	転倒	屈
侠	強	12	2	1	1	BE/91	

紅蓮拳・2段日

20

0/60¥

紅道	基拳・	1段目			
0/	60秒	50	40	60	80
弱)	12	8	28	追加入力受付 (-40
(H)	12	8	30	追加入力受付	0-+42
•					

		(紅蓮崩掌)		
0/60秒	20	40	60	80
(E) 11	8	36		

(93)				
(H)-	12	8_	40	
T			-	
(24)	13	8	46	

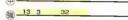


28

40

60 追加入力受付 0→39

0/60	49	20	40	60	8
(弱)—	13	3	32		
A	13	3	32		





紅蓮頂肘 紅蓮拳1~2段目中に*+P+P



紅蓮崩掌 紅蓮拳1~2段目中 C+P

の派生



追加入力受付 0→44

紅蓮無尽脚 紅蓮拳1~2段目中



紅蓮楔



紅蓮拳1~2段目中に4要素+K







必殺技 XZV

- 1 4+ K

前進しながら前蹴りを放っ たのち、もう一方の脚で蹴り 上げる。動作途中に足元無敵 の時間帯あり。ヒット時は相 手を適度に高く浮かせるため、 空中コンボが狙いやすい。ガ ードされた場合のスキも小さ く、ある程度離れた位置から 当てれば、反撃を受ける可能 性はほとんどない。

関く中く強の変化 移動距離が伸びるものの、 攻撃力は逆に低くなる。

	TA NO PE	12-41146		ゲー	ジ増加量		ヒット効果	+	一ド方向
	攻擊值	ピヨリ値		基本	ヒットボー	-ナス	ヒットが未	/.	
38	8×2	2×2		1 (273)	3×2(X V	4×2)	のけぞり+吹ダウ	ン	
中	7+8	2×2		1 (273)	3×2(⊠ ▼	4×2)	のけぞり+吹夕ウ	ン	立、屈
強	6+8	2×2		1 (🔯 🛂 3)	3×2(XX	(4×2	のけぞり+吹ダウ	ン	
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	1,80

空中0→22

空中0→22 章中0~22



†11ヒット目の判定出現

12ヒット目の判定出現

必殺技

XZV

烈雅破

1×→ #+K

身体を横にひねりつつ前方

へ跳んでいき、腕を振り下ろ す。ガードされた場合、相手 が60分の9秒ほど先に行動可 能となる。相手の飛び道具を 跳び越しながら当てることも できるが、先読みが必要。 3000変化

動作速度が遅くなるかわり に、移動距離が伸びる。弱で もかなりの距離を跳んでいく ため、中や強だと相手の背後 に降りてしまう可能性も。

	攻撃値	ピヨリ	65	ゲージリ			ヒット効勢	B	ガード方向
	以 李 旧	C 3 7	164	基本	ヒットボーナ	ス	L 2 1.302		73 17314
33	7+10	4×a	2	1 (XV 3)	1×2	の	けぞり+吹き	ヺウン	
中	7+10	4×a	2	1 (XV3)	1×2	の	けぞり+吹き	ダウン	立、空
強	7+10	4×2	2	1 (XV3)	1×2	の	けぞり+吹き	ダウン	
0/60	秒 20	40	60	80	100	120	140	16	0 180
(F) -	27	6 6 4	25	空中8-38					
32									
(4)-	29	6 6 4	25	空中9→40					
(F) -	0.1	6 5 4	25	25th 10-41					









11ヒット目の判定出現 12ヒット目の判定出現

必殺技

XZV 前掌

-> 1 1 + P

前方へ一歩踏み出し、掌底 を打ちこむ。この技を、紅蓮 拳中に派生技として出すこと はできない(紅蓮崩掌は、見 た目こそ崩攣と同じだが、能 力が異なる)。攻撃のリーチ は、弱中強で共通。攻撃値が 高めなかわりに、攻撃がヒッ トしなかった場合は大きなス **キができる。**

弱く中く強の変化 攻撃値が上がる反面、攻撃 動作は遅くなる。

	攻撃値	12-11/20		ゲージ	地加爾		ヒット効果	+1	一ド方向
	以黎旭	ピヨリ値		基本	ヒットボー	ーナス	レット効木	/3	- 1-7314
36	16	1		1 (🔯🛂3)	3(🔣🗸	4)	吹ダウン		
中	17	2		1 (223)	3(🔣 🗸	4)	吹ダウン		立、屈
強	18	2		1 (🛛 🖽 3)	3(🔣 🕻	14)	吹ダウン		
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	18



1.攻撃判定出現

XZV

烈尖頂 (+烈尖頂肘)

前進しながらのヒシ打ち。 Pを追加入力すると、さらに 前進しつつ、逆の縁でセシ打 ちをくり出す(熱尖頂射)。烈 尖頂がヒットする前に遮加入 力を行なえば、烈尖頂射まで 連続ヒットが成立し、ダメー ジを与えることが可能。攻撃 後のスキは大きい。

例**〈中〈**学の玄化 移動距離が伸びるぶん、動 作速度は遅くなる。攻撃値も 低下してしまう。

	攻擊	直	ピヨリ値	ゲージ 基本	増加量 ヒットボーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向
弱	10+	11	2×2	1+0(223+0)	1+3(271+4)	のけぞり	+吹ダウン	
中	9+1	0	2×2	1+0(213+0)	1+3(211+4)	のけぞり	+吹ダウン	立、屈
強	8+9	9	2×2	1+0(💌🛂+0)	1+3(21+4)	のけぞり	+吹ダウン	
	0/60秒	20	40	60 80	0/60	b 20	40	60
第-烈	知 11	6	37	追加受付 0→39	等·股酬)	1 8	30	
ф·20	12	6	41	追加受付 0→44	中·鉄雕 _1	1 8	34	_
(E. II	<u>13</u>	6	45		道·景泉縣 1	1 8	38	
		A		Dec 20075		-		- 1







・烈尖頂の判定出現

1 烈尖頂肘の判定出現

必殺技 ✓ ✓ ✓

夜叉返し

上段: ↓ ≠ + P 下段: ↓ ≠ + K

両腕をかまえて上半身を引き、基本技、特殊技、必殺技 のいすれかを受け止めたら、 両腕で払うようにして反撃す る。飛び道具、投げ技、スー パーコンボに対しては無効。

かまえには上段と下段がある。上段は、立ち状態とジャンプ中の攻撃すべてを、下段は、しゃがみ状態の攻撃すべてを、下段は、しゃがみ状態の攻撃すべるとい可能。 国人は《羊の窓代》 とくになし。

	攻撃値	ビヨリ値 -	ゲージル	が屋 ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
弱	上段:17/下段:20	4	1 (🛛 📆 3)	1	吹ダウン	
中	上段:17/下段:20	4	1 (🛛 📆 3)	1	吹ダウン	立、屈
強	上段:17/下段:20	4	1(🛛 📆 3)	1	吹ダウン	
	0/60秒 20	40	60 0/6	0秒 20	40 60	80
(Max	4 27(受け止め判	定出現) 22	反撃・弱)−	26 4	43	相手硬張 0→26
かまえ	4 27(受け止め判	定出現〉 22	— 反撃·中 −	26 4	43	和于 建 值 0 ~26
ひまえ	4 27(受け止め料	定出現) 22	— (反撃·強) —	26 4	43	相手被第 D-26
			2		TE	(カ)キラ)









・・受け止め判定出現

必殺技

XZV 養能いなし

レバー1回転+ド

相手をつかんだら、ヒザ誠 りを2発たたきこんだのち、 片手でひねって地面に倒す。 レバガチャで攻撃回数を増や すことはできない。

長いコマンド入力を必要と するが、つかむまでの早さや 投げ間合い、攻撃値など、あ らゆる面で、通常投げよりも 能力が少し高い。

弱く中く強の変化

投げ間合いがせまくなるか わりに、攻撃値が上がる。

	攻撃値	ビヨリ値		ゲー	ジ増加屋		tourestou .	49	1 copie pie
	久手胆	トコラ間		基本	ヒットボー	ーナス	投げ間合い	73-	ド方向
55	5×2+14	0		1	0		35ドット		
中	5×2+15	0		1	0		33ドット		
強	5×2+16	0		1	0		31ドット		
0/60	20	40	60	80	100	120	140	160	18

@ 4! 1E

0 41 16







スーパーコンボ

X Z

がんづきなっさしんびかいびゃく 神月流神解開開 ↓>→↓>→+P

前方へ進みながら掌底の連 打をあびせたのち、LVごとに 異なるフィニッシュ動作で相 手を吹き飛ばす。LVを問わ す、攻撃判定が出現したあと までは全身無敵。

LVのご果にともなう変化

ヒット数が増えるほか、フィニッシュの攻撃内容が変化。 レソ2のカフィニッシュが無尽 脚の動作になっており、ヒット時は相手を上に吹き飛ばす。 ガードされた場合のスキは、 レソ1のみ機端に大きく、LV2 ~3はかなり小さい。

	攻擊値	EB1	値	グー	ジ増加量 ヒットボーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向
LV1	8×4+12	0		0	0	のけぞり×	4+吹ダウン	
LV2	11×6	0		0	0	のけぞり×	5+吹ダウン	立、屈
LV3	15×7	0		0	0	のけぞり×	6+吹ダウン	
0/	60秒 20	40	60	80	100	120	140	160
(VI	5 5 3 9 3	9 3 9 3	17	10	41			

5 5 3 9 3 9 3 9 3 6 5 8 10 24

553939393 17 29 6 12 10 23



† 攻撃判定出現



フィニッシュ (LV3)

\subset	ス-	-11-	- J	ンボ	
	CONTRACT OF STREET				

Z ...

神月流皇王拳

両腕を大きく振りまわしな がら、宙に類い上がる。攻撃 判定が高い位置で出現するた め、空中の相手に当てやすい 反面、地上の相手にはほとん ど当たらない。対空迎撃か空 中コンボ専用の技と言える。

LVのようにともなうなけ 攻撃判定が上下左右に少し 広くなり、ヒット数が増加。

	攻撃値	ピヨリ係	直 -	ゲージ 基本	増加量 ヒットボーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向	
LV1	12×3	0		0	0	吹约	ブウン		
LV2	11×6	0		0	0	吹鱼	ダウン	立、屈	
LVЗ	11×9	0		0	0	吹ダウン			
0.	/6D秒 20	40	60	80	100	120	140	160	
(V)	5 5 7 2 6 2 7	32		空中6→57					
(LVS	5 5 5 22 4 22 5 2	30		空中6→57					
1112	5 5 3222222232	28	Š	2中6→57					









1画面暗転

1 攻擊判定出現



M.BISON

PROFILE

脅威のパンチ力を誇るボクサーだが、頭に血 がのほると前後の見さかいがつかなくなるのが 欠点、あまりにも毎試合相手を半段しにするた め、チャンピオンの素質があるにもかかわらす 試合が組んでもらえなくなり、追放同然の状態 に「ベガから多額の軽奨金を約束され、側近の 摩につく

身長 · · · · · · 198cm 体重 · · · · · · 102kg

3サイズ ······B120 · W86 · H100

血液型·····A型

出身地 ・・・・・・アメリカ 特技 ・・・・・・ギャンフル 好きなもの・・・女、バーボン 嫌いなもの・・・魚、怒力、 質数

FIGHTING STYLE

腰から下への攻撃や頭突きを使う以外はボク シングのファイトスタイルを基本とし、蹴り技 はいっさい使用しない。体重が重いながらも瞬 時の踏みこみは鋭く、腰をひねって放つストレ ートハンチは驚異的な伸びを誇る。荒々しい性 格はバイソン(野牛)そのものて、比頻なき制 腕の前では、対戦相手はサンドバックと化す

FASHION STYLE

ボクシングタイプのシューズをはき、トラン グスを着用 折れた前歯とギサギザに刈りこん だ頭鬢が、人相の悪さを一段と強調している 厚手のグローブは拳への歯撃を大幅に緩和する とともに、防御時は顔面をかばう役割も果た す。自分がなぐられることを想定しておうす、 口にはマウスピースを接着していない。



オレが生まれ育ったスラムじゃあ、 毎日を生きるのが精いっぱいだった。 盗みもすれば、強盗まがいなことで

相手のものを奪ったりもした。 ほかにも世間じゃいけねぇって言われてることもたくさんしてきた。生きるためだ。

ケンカの 1 から 10 までもここで覚えた。

そして、そこで鍛えられた拳をスカ ウトされ、ボクシングの試合をするよ うになった。

1 試合目からKO連発のオレ様の試 合に客は大喜びだったぜ。それなの に、あのパカ協会のやつら、ルールが どうだの殴りすぎだのってうるさくて かなわなかった。強ければそれでいい んだろう?

オレは拳だけで生きてきた。駆け引きなんかは苦手だ。

ようは殴ればすむこった。小細工は 使わねま、天性のカンと生まれ持った 反射神経でパンチを避け、オレの必殺 の一撃を相手のどてっ腹にぶちこむ。 それでおしまいだ。オレのパンチを食 らって、立ったヤツはいねぇ。

実際それですべての相手をKOして きた。病院送り、再起不能が続出だっ た。

弱けりゃ負ける。負けたくないなら 強けりゃいい。拳の世界ってそんなん じゃねえか?

なのに協会の連中は、オレの試合を 難クセつけてことごとくつぶしやがっ た。オレのおまんま食い上げよ。

オレと組んだジムのトレーナーは、 オレが金にならねぇようになると、勝 手に契約を打ち切ると言い出しやがっ た。

2000 ドルぼっちのハシタ金で縁切りしてまだと。オレはムカついて、一撃食らわせてやった。全治6ヵ月の重傷とかで、オレは協会からも除名されちまった。ヤツらの思うツボってわけだ。フザけんな!

職のねぇオレは、場末の酒場やカジ ノで用心棒をしてしのいだ。

そのときにオレに話しかけてきたの が「シャドルー」の連中だった。

ボスのベガはオレの力を認めて、思 う存分力を振るえる場所を提供すると 約束した。

オレは、ベカの言うとおりに願い、 相手をつぶしてきた。格闘家や兵士、 實官、格闘と縁のないヤツも含めて な。ワケのわからねぇ実験にも協力し た。がむしゃらに闘って闘って、そし て、今の地位にまで昇ってきた。

「シャドルー」……ここには気の許せるダチもいねぇ。

ヘタすりゃスラムよりも汚いところ だ……が、金がある、力がある。 オレの力を存分に振るえる場所があ る。いい環境だ。

が、これで満足してるわけじゃねえ。 オレはこの拳でここまではい上がっ てきた。まだまだこの先、この拳で上 にあがってやる!

キレてやがるバルログ。仏頂面で、 なに考えてるかわかんねぇサガット。

それからボスのベガ·····いくら恩が あろうが、あの目は気にくわねえ。

そう、いかにも自分が偉いと言わん ばかりの、バカにした目だ。

こいつらもじきにブッつぶす。オレ のパンチは世界一なんだ。

トップに立つのはオレなんだよ!!

ZEROカウンター

٧ 4

- ※バイソンの基本技は、基本的に Pと心で共通。例外は以下のふたつ。
- ①しゃがみ強心は、技の動作から性能まで、しゃがみ強やと異なる ② 図バイソンの垂直ジャンブ強やのみ、動作中にレバー入力で左右移動が可能



ZEROカウンター

2 「ガード時に→要素+同じ強さの②⑥



ZEROカウンター

▼ 「ガード時に⇒要素+同じ強さの®®」



P通常投げ

ヘッドボマー 【←or⇒+®®】 空中ヘッドボマー 【ジャンプ+要素or+要素+PP】





		ISM	攻撃値	ピヨリ値		ージ増加盟 ヒットボーナス	进打	キャンセル	sc	ヒット効果	ガード方向			タイムチャート	
DA	TA · AZ	技												3000	
	弱P(弱K)	XZV	3	1	0	3(🔯🛂4)	J	5	5	のけぞり	立、屈	346			
辛	中 P (中 K)	XZV	12.10	7	1	4,3(226,4)	×	0	0	のけぞり	立、屈	5 4	19		
_	強P(強K)	XZV	15,14, 13,12	8,7, 6,5	1	6.4.4.3 (E19.7.6.4)	×	×	×	のけぞり	立、屈	9 4	21		
	弱P(弱K)	X Z V	4	1	0	3(🛛 🗸 4)	0	0	, 1	のけぞり	立、屈	34 7			
しゃ	中 (中 K)	XZV	11	8	1	4 (MV 6)	×	0		のけぞり	立、屈	4 6	11		
がみ	強户	XZV	13.9	8	1	6,4(209,6)	×	× (♥□)	×	のけぞり	立、屈	6 2	25		
0,	強火	XZV	14	8	1	0	×	×	×	転倒	屈	9 2	23		
ジ	弱P(弱K)	XZV	10	3	D	4(🛛 🖽 6)	×	×	×	のけぞり	立、空	3 16	3 1a	2	
ヤン	中 P (中 K)	XZV	12	4	1	4 (🔯 🖾 7)	×	×	×	のけぞり	立、空	4 8	16		
7	強P(強K)	XZV	14	5	1	6(🛛 📆 9)	×	×	×	のけぞり	立、空	9 2	18		
DA	TA • ZE	ROカウ:	ンター												- 2.00
ZER	ロカウンター	2	4	0	0	0	×	×	×	きりもみ	立、屈、空	2	4	11 27	980 -2400 8580 -21

	ISM	攻擊億	본글빗활	ケーショ	か、量	投げ間合い	方向指定			タイムチャート
DATA・投	げ技									_
で通常投げ	XZV	4× (1~8)	0	1 (🛛 🖽 3)	0	36ドット		61	20	
②空中投げ	XZV	16	0	0	0	横27ドット,縦78~86トット		川の北	の60分	空中O・産地末で

きりもみ 立、屈、空

24

必殺技 XZV

ダッシュストレート

⇔夕メ→+P

前方へ突進し、相手に近づ くか一定距離進んだら攻撃。 攻撃判定は肩に出現したあと 前方へ移動し、それに合わせ て攻撃値が下がっていく。

大半のしゃがんでいる相手 に当たらないうえ、空中ガー ド可能なのが難点。ただし、 【バイソンの場合は攻撃判定 が広く、しゃがんでいる相手 にもきちんと当たる。

弱く中く強の変化 突進の限界距離が増加。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲーシ	が地加電	ヒット効果	ガード方向	
		基本	ヒットボーナス	ヒット別来	ソート四回		
弱	16,15,14,13 (1 15,14,13,12)	4,3,3,3 (24,4,4,3)	6 (XV 9)	4,4,3,3 (2 7,6,4,4)	のけぞり		
中	16,15,14,13 (15,14,13,12)	4,3,3,3 (24,4,4,3)	6(XV9)	4,4,3,3 (XV 7,6,4,4)	のけぞり	立、屈、空	
強	16,15,14,13 (X15,14,13,12)	4,3.3.3 (24,4,4,3)	6(XV9)	4,4,3,3 (XV 7,6,4,4)	のけぞり(区吹ダウン)		

140 0/60秒 100 120 160 ※1 突進中に相手との距離が接近した場合は、突進の残り時間に関係なく、直接に攻撃利定が出現する ※1 空道中に相手との影響が接折した場合は、空道の残り時間に関係なく、直接に攻撃利定が出現する

-2 同パノッシのある。30 空港山に担手との影響が挙げした場合は、空港の残れ特別に関係なる、電影に効果可定が必要する。



,攻擊判定出現

・攻撃値最低に

必殺技 XZV

ダッシュアッパー

← 夕 メ → + K

前方へ突進していき、相手 に近づくか一定距離進んだら パンチを振り上げる。攻撃判 定の出現位置が高く、相手に しゃがまれると当たらない(こ れはバイソンも同様)。空 中ガード可能だが、対空技か 空中コンボに使うのが基本。 フォロースルーが短いので、 接近手段として使う手も。

| 前<中<強の変化 突進の限界距離が伸びるほ か、攻撃値が高くなる。

	攻撃値	ピヨリ値	-	ゲーシ	増加量		ヒット効果	ガードカ	いた中
	以孝旭	ヒョリ個		基本	ヒットボー	ーナス	ヒット刈未	/3-	הוביו
弱	17	4		6 (XV 9)	4 (🔟	17)	のけぞり		
中	18	4		6(XV 9)	4(🔣	17)	のけぞり	立、	屈、空
399	19	4		6 (XV 9)	4(🛛	17)	のけぞり		
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	18

○1 交递中に相手との距撃が接近した場合は、突進の残り時間に関係なく、直接に攻撃判定が出現する

♠1 突進中に相手との距離が接近した場合は、交進の残り時間に関係なく、直後に攻撃判定が出現する



政擊判定出現

必殺技

ZV ダッシュグランドストレート

←タメ>+P

前方へ突進していくときの 性質は、ダッシュストレート と同じ。相手に近づくか一定 距離進んだら、腰を落とした あと定元めがけてバンチを振 るう。立ちガード不能という 効果を持つかわりに、攻撃前 後のスキが大きく、ガードさ れると相手のほうが60分の8 秒ほど早く行動可能となる。

弱く中く強の変化 突進の限界距離が増加。攻 撃値も高くなる。

	攻撃値	ピヨリ値	_	ゲー	ジ増加量		ヒット効果	+5	- ド方向
	以李恒	ヒョリ個		基本	ヒットボーナ	z	こット刈未	/3-	
35	12	8		6(🔽9)	0		転倒		
中	13	8		6 (V 9)	0		車云(倒)	- 1	屈、空
396	14	8		6(V 9)	0		転倒		
0/60#	9 20	40	60	80	100	120	140	160	180
6~1	4014 23		-61	突進中に相手との	距撃が接近した場合は、	突進の残り)時間に関係なく、直接	とに攻撃判定	が出現する

※1 突進中に相手との距離が接近した場合は、突進の残り時間に関係なく、直接に攻撃判定が出現する

② 突進中に相手との記撃が接近した場合は、突進の残り時間に関係なく、直接に攻撃判定が出現する。





* 攻撃判定出現

ZV ダッシュグランドアッパー **4 9 × × + ®**

ダッシュアッパーと同じ動 作で前方へ突進、相手に接近 するか一定距離進んだら、か がみこんだあとアッパーをく り出す。見た目にはダッシュ アッパーとほとんど変わらな いが、こちらはヒット効果が 吹き飛びダウンになっている。 攻撃値はかなり低い。

弱く中く強の変化

ダッシュアッパーと同様、 突進の限界距離が伸び、攻撃 値が高くなる。

	攻撃値	ピヨリ値		ゲーミ	ジ増加量		ヒット効果	45	ド方向
1	以李旭	にコリ値		基本	ヒットボー	ナス	ヒット刈未	/	미만기
35	8	8	6	S (V 9)	0		吹ダウン		
中	9	8	6(19)		0		吹ダウン	立。	屈.空
39E	10	8	6	6 (V 9)	0		吹ダウン		
0/60秒		40	60	80	100	120	140	160	180
7~1	4* 4 20	1	※突進中に	相手との距離が	接近した場合は、	突進の残り時	間に関係なく、直後に	攻撃判定が出	現する

※突進中に相手との距離が接近した場合は、突進の残り時間に関係なく、直後に攻撃判定が出現する ※突進中に相手との距離が接近した場合は、突進の残り時間に関係なく、直後に攻撃判定が出現する





, 攻擊判定出現

必殺技

XZV

ターンパンチ

P.P.Pork K.Kを押しつづけたあと難す

反転して身がまえたあと、 前方へ踏みこみつつストレー トを放つ。反転中は胴体無敵。 ダッシュストレートなどと異 なり、相手との距離で動作時 間が変わることはない。 タメ時間での変化

ボタンを押しつづけている (タメている)時間により、少 しずつ段階が上がっていく。 押しつづけている時間が56秒 以上でFINALとなる。

・給きの上昇にともなう整化 攻撃値が高くなり、突進距 離や突進速度も増加する。攻 撃判定出現後の動作時間も長 くなるが、攻撃が相手に当た ったときののけぞり時間(ま たはガード硬直時間)が、高 い段階ほど長くなっているた め、あまり影響はない。ちな みにどの段階でも、攻撃判定 が出た瞬間を当てた場合、ヒ ット時は60分の2秒、ガード 時は60分の3秒、相手のほう が先に行動可能となる。

	攻撃値	ピヨリ値 ー	ゲー	ジ増加量	ヒット効果	ガード方向
1 段階 (タメ時間60分の32 ~60分の120秒)	15	6	1	1	のけぞり	
2段階 (タメ時間60分の121 ~60分の240秒)	18	6	1	1	のけぞり	
3段階(タメ時間60分の241 ~60分の480約)	21	6	1	1	のけぞり	
4段階(タメ時間60分の481)	27	6	1	1	のけぞり	
5段階(タメ網制60分の961 ~60分の1440的)	34	6	1	1	のけぞり	
5段階 (9×時間60分の1441)	42	6	1	1	のけぞり	一 立、屈、空
7段階 (9×時間60分の1921 -60分の2400份)	52	6	1	1	のけぞり	_
B段階 (タメ時間60分の2401 ~60分の2890時)	64	6	1	1	のけぞり	
9段階 (9×時間60分の2881 -60分の3380秒)	78	6	1	1	のけぞり	
FINAL (タメ時間60分の 3361物以上)	96	6	1	1	のけぞり	_

0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160
(1段階)	41	8	18		※無敵4	1→31		
TEXAS	27 (胴体) .							
(2段階)	41	7	20		※無敵4	1→31		
DENIE	41 27 (兩体)	8	22		小無敵	4-•31		
ACME	41	9	25		※無敵	4-31		
EME	41	10	25		- 無敵	4-31		
ACADE .	27 (胴体)	11	27		小無敵	4→31		
_	27 (胴体)	12	28		- 無敵	4→31		
	27 (開体)	13	30		全額敵	4→31		
	27 (解体)	14	32		J. (40.60	4→31		
9段階) FINAD	27 (阿 第)	15	33			4-31		









1 胴体無敵開始

↑ 攻撃判定出現

M.BISON

必殺技

ZV

バッファローヘッドバット リバーサル時に4タメ↑+P

頭を突き上げ、前方へ跳ぶ、 ↓タメかできているとき、リ パーサル水館 (・P・Pと写) に なってから60分の3秒以内に ★十Pを入力することで接を 出せる。出きわに全身無敵の 時間帯があるものの、攻撃判 定の出現位置が高く、しゃが んでいる相手には当たりにく いのが響点。

★ マンパの変化 前方への移動距離が伸びる。跳ぶ高さは、中のみ低い。

	攻撃値	ピヨリ値		ゲージ	7増加量		ヒット効果	+	一ド方向
	水產順	ヒョッル		基本	ヒットボ-	ナス	こットが未	/.	
弱	14	8		0	6 (V	9)	吹ダウン		
ф	15	8		0	6(₩	9)	吹ダウン	ン 立、屈	
360	16	4		0	3 (V	4)	吹ダウン		
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	180

● 11 30 至中8-38
 ● (全身)
 ● 9 11 26 至中9-35

0 (全身)







+ 攻擊判定出現

空中 10→40

スーパーコンボ

←タメ→←→+(P. ・動作中にK押しっぱなして攻撃動作が変化 前方へ踏みこみながらスト

レートを連発したのち、ター ンバンチの動作でフィニッシュ。動作中に×を押しつづけ ておくと、ストレートではなくアッパーを出せるが、攻撃 値などのデータや、タイムチャートは変化しない。アッパ ーは、相手が空中にいた場合 に使うといいだろう。

LVの 賞。 に - もなう / と ストレートを出す回数が増 え、攻撃値も上昇する。

	攻撃値				ピヨリ値			が事業		増加量		۲	ガード方向			
LV1	14×2+17					0			0		1	0	のけぞり	のけぞり×2+吹ダウン		
LV2	15×3+20				0			0			0	のけぞり×3+吹ダウン		立、屈		
LV3	17×4+25				0			O			0	のけぞり×4+吹ダウン				
0.	/60秒		20		4	0	6	0		80		100	120		140	160
(VI	5 5		65	In.	18	· (@	(体)	3	_		,	無敵□→	10, 28→40)		
(V2	5 5	5	65	6	5	18		1: (c)	8	_	;	開舱口→	12. 39→51			
LV3			6 5		5	6 5	18	6 (網:		17	- 1	排版○→	14. 50→62			







1 画面暗転

①ノーマル

① E押しっぱなし時

↑最後の攻撃

LV3専用スーバーコンボ
Z
ギガトンブロー

#9×→++K

2回ターンルたあと、高速で 突進しつつひわりを加えたス トレートを飲つ。最後の1と いたを飲う。最後の1と りを対している。 女撃判定の地野小塚く、全 身無敵の時間も短いため、と ットさせるのはむずかしい。 一応、立ち強P(強K)の先 郷を、地上の相手にカウンターと しまり、 には空中コンボが成立する。

)	攻擊值	i	ピヨリ値	ゲーシ増加量 基本 ヒットボーナス			ヒット効!	ガード方向	
	13×4+1	2×5	0	0	0		のけぞり×5+次5 +凝回転吹ダ	立、屈	
0/60秒	20	40	60	80	100	12	0 140	160	180
5	18 222	alalalala 4	31					-	









中画面暗転



JULI

PROFILE

ベガ親衞隊の一員。 身長・・・・・・164cm

体重······49kg

3サイズ ·····B92 · W59 · HB4

血液型 · · · · · · · B 型

出身地····? 趣味····?

特技・・・・・? 好きなもの・・・?

嫌いなもの・・・?

FIGHTING STYLE

シャドルーで教えこまれた格闘技術を使いこなすその戦闘スタイルは、キャミィに酷似 ただし、ベガ銀衛隊に属する者は、各人の戦闘能力に応じて訓練が行なわれるため、得意とする 技が異なっている。キック系の必殺技に加えて、独自の飛び蹴りをマスターしている彼女は、脚力の才能を開花させたようだ。

FASHION STYLE

身体にフィットする上下一体型のユニフォームを着用。全体的に暗めの色で統一されている のは、秘密製の作戦行動に対応するためか、服 装には個性がないことから、個体の判別はおも に髪形や髪の色から行なわれている模様 二の 腕に参かれた褐色の腕章が、組織への忠誠を表 わしている。

……寒い。薄く目をあけると、妙な 形の照明器具が見えた。

ベッドのようなものに寝かされてい -

頭はぼんやりとしている。ここはど こだろう。

見渡そうとしたが、首が動かない。 目線はかろうじて動く。

起き上がろうとしたが、力が入らない。 暗い。無機質な白い壁。よくわから ない器具。

声が聞こえる。となりの部屋が、大

きなガラス越しに見える。向こうは明るい。

白衣の男の人が座っている。モニタ を見ている。

知らない人だ……。

ガチャッ……「準備は?」

別の白衣の男の人が、となりの部屋 に入ってきた。わたしは、目だけでそ のふたりを見る。

「覚醒した。まだ麻酔は効いてるが」 「筋肉弛緩剤は?」

[20*t*€]

「よし、5分後にはじめる。ベガ様は もう着いておられる」

……べガさま?

ぼうっ、と目前が明るくなった。照明に灯がついた。

まぶしい……それよりも、どうして わたしは裸なの……?

ベッドがガクン、と傾き、わたしは はりつけにされたまま、斜めに起こさ れた。

また声が聞こえる。



HINI

ベガ親衛隊の一員。 身長.....162cm

体重 · · · · · · · 46kg 3#47 B84 · W56 · H83

血液型·····AB型 出身地?

趣味? **结技.....**?

好きなもの・・・?

嫌いなもの・・・?

FIGHTING STYLE

ベガから特別の指令を受けた場合、ユーリと のコンビで敵を撃滅する。精鋭部隊のなかでも とくに高い能力を有し、多くの必殺技を修得。 瞬間移動の術や急降下する蹴りをマスターして いるのは、豪鬼の格闘データをもとに訓練を行 なった結果と思われる。強度の洗脳により、ベ ガを見ると反射的に姿勢を正す。

FASHION STYLE

濃紺のユニフォームを身につけ、頭には制帽 をかぶる。画一的デザインである服装は、ふた り以上によるコンビネーション攻撃のときに、 相手を困惑させる効果を生み出す。スウェット スーツタイプの戦闘服は背面の切れこみから着 る構造になっており、戦闘での激しい動きを考 慮して、伸縮性の高い素材で作られている。

「もうひとりいる。そちらの準備も完 了だ」 「……どうにも慣れないな、おれは」

「なんだ? 今さら良心でも痛むのか。 それともお前、少女趣味か」 「冗談はよせ。お前はどうなんだ」 「ま……たしかに最初は胸が痛んだよ。 だがこれも仕事だ。実際おれたちの研 究はムダにはなっていない。ウォッシ ング中の肉体的苦痛は、新開発の神 経麻酔でほぼ皆無になった。こいつら

にはなんの苦しみもないはずだ」

「だが……使い捨てだ」 「役に立たなければ、な。それはこい つらしだいでもあるわけだ!

ウォッシング……使い捨て……? いきなり目前のドアが開いた。 誰……? 人が入ってくる。いや…

···! こないで·····!! 「お待ちしておりました、ベガ様……」 恐い。恐い目。誰なの? 「なかなかいい素材だ」あ……何を…

…誰か……助けて……! 「助けてやろう。このべガに仕えよ。 安心しろ、おまえは私が守ってやる。 おまえのすべては私のものだ。私のも のだ。私の……」

わたしは……たすかるの? このひ とに……このひとのものにナレバ。 ああ、よかった……わたしはもう…。 何が不安だったのか、わすれてシマ ッタ。いまはタダ、このヒトサエ、イ レバイイ……。

ユーリ/ユーニ・基本技

※ユーリとユーニの基本技、ZEROカウンター、投げ技は、すべて共通なので、 まとめて紹介する (特殊技もユーニに専用の技がひとつある以外の差がない)。



ユーリ/ユーニ・特殊技

フォーリングアーク 【⇒+中®】



ユーニ・特殊技

サイコシールド 【ガード時に⇒要素+P(P(P)P)*!】



ユーニは、相手の攻撃をガードしたときのヒット ストップ中に→要素+PPPPを入力すると、相手を 遠方へ押し返せる(ただし、相手が画面端に到達し た場合は、それ以上押し返せない)。なお、押し返 しの動作中につぎの攻撃が当たると自動的にカード ボーズへ移行するが、この自動ガード中に⇒要素+ ®(P)P)を入力しても、押し返しは発生しない

スティール

ーショ

"

マイティ

スライサ

中代



ユーリ/ユーニ・ZEROカウンター

「ガード時に⇒要素+同じ強さのPR





スタンレ

イビア

9

ハスソ



バワーデトネイター

スナイビングヒール

クリティカルストライク



ユーリ/ユーニ・P通常投げ ユーリ/ユーニ・X 通常投げ ユーリ/ユーニ・P.空中投げ フランケンシュタイナー

フーリガンスープレックス (←or→+(P)(P)



[←or→+®®]





図ューリと図ューニのZEROカウンター は、姿を消して前方へ走る移動技で 消え る前までと、消えているあいだは全身無敵 (消える直前に、食らい判定が出ている時間 帯あり)。一定距離を進むが画面端までた どり着くと、姿を現して止まる。技の性質 は、押したボタンの弱中強に関係なく、ユ 一二の強 マッハスライドとほぼ同しだ。

ユーリ/ユーニ・K空中投げ

エアフランケンシュタイナー 【ジャンプ←要素or→要素+K/K】







		15M	攻撃領	ピヨリ値	ゲー	ージ増加量 ヒットボーナス	進打	キャンセル	SC	ヒット効果	ガード方向				タイ	ムチャー	- ト	
-	リノユー	-DATA	· 基本														30	
Т	35 P	XZV	5	2	0	1				のけぞり	立、屈	44	8					
	中P	XZV	12.9	4	1	3(₩₩4)	×),×(♥)()	-,×	のけぞり	立、屈	44	1	6				
7	強 P	XZV	15	8	1	6(209)	×			のけぞり	立、屈	6	5	12				
5 -	弱K	XZV	4	2	0	1	1			のけぞり	立、屈	3 6	6					
-	фк	XZV	9	4	1	3 (24)	×			のけぞり	立、屈	5 2	1	6				
-	₹ K	XZV	16,14	8,6	1	6.4(209.6)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8	8		26			_
_	36 P	XZV	5	2	0	1	1.5)	1	のけぞり	立、屈	34	7					
-	中P	XZV	12	4	1	3(XV4)	×)	のけぞり	立、屈	5 4	1	0				
9	強P	XZV	13	8	1	6(XV9)	×	×	×	のけぞり	立、屈	8	2	20)			
7	35 K	XZV	4	2	0	1		7	0	のけぞり	屈	44	7					
<i>y</i> –	фк	XZV	9	4	1	3(224)	×	×	×	のけぞり	屈	6	4	15	}			
	強人	XZV	14	8	1	6 (XY 9)	×	×	×	転倒	屈	7	4		27			
	弱P	XZV	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	垂值	3	10	20	*	め 5	10 2
-	фР	XZV	11	4	1	3(🛛 🖽 4)	×	×	×	のけぞり	立、空	垂道	5	8	5 財政	6 8	5	
ブーヤー	3% P	XZV	16	8	1	6(XV 9)	×	×	×	のけぞり	立、空	5	6 2					
7	弱K	XZV	5	2	0	1	×	×	×	のけぞり	立、空	4	10	2				
	фк	XZV	9	4	1	3(24)	×	×	×	のけぞり	立、空	7	8	6				
	強化	XZV	集画 14	8	1	6(209)	×	×	×	のけぞり	立、空	6	8	6				
	リノコー	-=DAT/	_							-35	-30							
+	中成	XZV	8+4	3×2	1	4+1(005+3)	×	×	×	のけぞり	立		2	8	33	13		
ı –	=DAT	A·特殊的	ŧ	82				-		9	25/2							
H	SH P.P.P	XZV			0		×	×	×				2	6				
		-=DAT	A · ZEF	10 <i>5</i> 1	زو	9-				==	75							
ERC	ロカウンター	Z			0		×	×	×			_			82	+2		利限0→23 相手使用0
ERC	ロカウンター	V	2	0	0	0	×	×		きりもみ	立、屈、至	2 24	1 2		31	38	3	開始0+24 並中21 相手翻回0+21
		ISM	76-99 //9	E3VI		クーシtill 事本 と		- ナス 投口	f間合	1.1	方向指定	2			91	(ムチャ		-

	ISM	攻撃値	ピヨリ糖	ラーン計	アルボーナス	投げ間合い	方向指定			タイムチャート
ューリノユ・	-=DATA	投げ	技							
で通常投げ	XZV	20	0	1 (🛛 📆 3)	0	24ドット	U	5	50	
R通常投げ	XZV	20	0	1 (🔯 🗓 3)	0	24ドット	0	5	20	
空中投げ	XZV	20	0	1 (🛛 🖽 3)	0	横24ドット、縦72~80ドット	0			空中0一角地まで
※空中投げ	XZV	20	0	1 (🛛 🗳 3)	0	横24ドット、縦44~52ドット		11 8	着地の60分 (1秒後まで)	豆中ロ・抽地多て

^{※2…・}移動中に画面端へ到達した場合、動作時間が短縮(画面端へ到達した直後に再出現し、それから60分の19秒後に動作終了となる)

ユーリ・必殺技 XZV スナイピングアロー

1 **>→** + (k)

身体をひねったあと、低空 を跳んでいく跳び蹴りを放つ。 攻撃判定が出た瞬間をガード されると大きなスキができて しまうが、攻撃判定の消える 直前を当てれば、そのスキを 軽減することができる。

弱く中く強の変化

跳んでいく距離が増加。ガ ードされたときの相手の硬直 時間も長くなる(弱中強でそ れぞれ、60分の14秒、60 分の19秒、60分の23秒)。

	攻撃値	ν=	リ値			ジ幣加麗		ヒット効果	- 44	L v open pales
7570			- 10-		基本	ヒットボ-			. //-	-ド方向
弱	13		8	4	(NV 6)	10(🔀🛚	115)	吹ダウン		
中	14		8	4	(27 6)	10 (🔀	115)	吹ダウン	立	屈.空
強	15		8	4	(XV 6)	10(🔣	115)	吹ダウン		
0/6	0秒 20	40		60	80	100	120	140	160	180
(35) —	20	25	13	空中20)→45					
A	20	25	13	李由20	-45					



ユーリ・必殺技 XZV キャノンスパイク

-11+R

脚を突き上げて跳ねる。写 真3枚目のボーズ中は、攻撃 値が高く、空中ガード不能。 那<中<強の変化

写真3枚目のボーズ中の攻 撃判定が下に広くなるほか。 跳ねる距離&高さが増加。ち なみに、空振り、ヒット、ガ - ドを問わず、着地後のスキ はキャミィのキャノンスパイ クよりも小さい(弱中強でそ れぞれ、60分の1秒、60分 の3秒、60分の5秒短い)。

	攻撃値	ピヨリ値	Si .	ゲー	ジ増加量		14 1 44.00	47	
_	大手座	L 1 7 (6	2	是本	ヒットル	ーナス	ヒット効果	カー	ド方向
弱	16,10,2	4,4,4		4 (MV 6)	3,1,1(🛛	V 4.1.1)	吹ダウン		_
中	17.11.2	4.4.4		4 (XV7)	3,1,1(🛛	74.1.1)	吹ダウン	/途中	屈
強	18,12,2	8,4,4		6(XV 9)	3.1.1(🖾	V 4,1,1)	吹ダウン	(立.	屈.空/
0/60	秒 20	40	60	80	100	120	140	160	18
@ 4	21	26	空中1→	41		・無動器位は	4 11-(1-49)		

0	60秒	20	40	60	80	100	120	140	160	18
R	4	21	26	空中1→41			◆無敵部位は	4 月-(上半	身)	
		26	32	空山 1	→ 52			一(全身)	
	4 (全身)	- OL	24	- OL				-	_

(全身)





+ (強の当たり判定)	11	(強の	当た	リ判	定)
-------------	----	-----	----	----	----

ユーリ・必殺技 XZV

アクセルスピンナックル → \le+P

身体を横回転させながら前 方へ跳ねていき、着地したあ とに裏拳をくり出す。技の能 力は、キャミィのアクセルス ビンナックルと同じ。

攻撃判定の出現が遅いかわ りに、出ぎわに無敵時間があ るほか(無敵部位は全身→胴 体と変化)、ガードされても こちらが先に行動可能となる。 闘く中く強の変化

移動距離が伸びる。

	攻撃値	ピヨリ値	_	ゲー	ジ増加罐	+2	Ł	: ש	ト効果	ガード方向
36	10+6	8+4		4(17)	1×2(XV3	(2×2	のけそ	'n	+吹ダウン	
中	10+6	8+4		4(👿7)	1×2(XV 3	3×2)	のけそ	b	+吹ダウン	立.屈
強	10+6	8+4		4 (XV7)	1×2(XV3	3×2)	のけそ	žþ	+吹ダウン	
0/60秒	20	40	60	80	100	120)	14	10 16	30 1
(F)	31	3 8	8	空中13→33		小無商	文部位は	2	31(胴体)	
(H) =	43	3 8	8	空中13→32		小無義	党部位は	2	(全身) 30(側体)	
(H)	46	3 8	8	空中13→35		全無資	対理を	2	(全身) 33(胴体)	
	00 1	397						-	(全身)	



†2ヒット目の判定出現

ユーリ・スーバーコンボ

リバースシャフトブレイカー 12-12-+R ※動作中にレバガチャでヒット数が増加

両脚を広げ、逆立ち状態で ドリル回転しながら垂直上昇 していく。上昇中にレバガチ ャ (→P.252) を行なうこと で、ヒット数が増加(レバガ チャの入力速度は、速ければ 速いほどいい)。技の能力は キャミィのリバースシャフト ブレイカーと同じ。

LVの上昇にともなう変化 攻撃判定が左右に広がり、 ヒット数の最大値も増加。

	攻撃値	ピヨリ	直	ゲーシ増 半本 ヒ	ル盟ットボーナス	ヒッ	小効果	ガード方向
LV1	15+11+3+2×(3~18)	0		0	0	or吹ダウン)		
LV2	18+14+12+2×(4~21)	0		0	0	引吹ダウン×3 pr吹ダウン〉	+ (引吹ダウン × (4~21)	立、屈
LV3	22+18×2+2×(4~24)	0		0	0	引吹ダウン×3 or吹ダウン)	+ (引吹ダウン × (4~24)	
0	/60秒 20	40	60	80	100	120	140	160
1111	4 5 4 3 3	45*		32		9→87		
FAI	9 (全身)	令レバ	ガチャに	よりヒット数可	or ir.			
6110	4 5 4 3 3	47*		33	空中	11992	_	
(FAS	13 (全身)	⊕レバ	ガチャに	よりヒット数可	E.			
6110	4 5 4 3 3	49%		33	空	†19→9 <u>6</u>		
(LV3	17 (全身)	÷レバ	ガチャに	よりヒット数可	S.			





↑画面暗転









11ヒット目の判定出現



スピンドライブスマッシャー IN-IN-R

スパイラルアローの動作か ら、キャノンスバイクの動作 へ連続でつなげる。キャノン スパイクの動作部分は、スー バーコンボでありながら空中 ガード可能。キャミィの同名 の技と比較して、画面暗転ま でにかかる時間が60分の1秒 短いかわりに、全身無敵の時 間も少し短い。

Lyの一見にともなう変化 ヒット数と、横への移動距 離が増え、攻撃判定消滅後の フォロースルーが短くなる。

	攻撃値	ピヨリ値	グーミ	ジ増加量 ヒットボーナス	ヒット効果	ガード方向
LV1	8×4+7+6	0	0	0	のけぞり×3+吹ダウン×	3 立、屈
LV2	11×2+10×5	0	0	0	のけそり×4+吹ダウン×	
LV3	12×3+11×6	0	0	0	のけぞり×5+吹ダウン×	4 (江、座、至)
0	/60秒 20	40 60	0 80	100	120 140	160
(W)	45 6 6 6 1	1 3 7 17	31	空中5~	+34, 37→86	
(LV2	4 5 6 3 3 6 1	1 3 7 17	30	空中5	-34. 37-86	
	45 6 3333 1	1 3 7 4 13	29	空中5→	34, 37→86	







1 画面暗転







ユーニ・必殺技 XZV スパイラルアロー

←タメ⇒+K

両脚を前方へ突き出し、回 転しなから低空を飛んでいく。 見た目には相手の足元を狙っ た技だが、立ちガード可能。 キャミィのスパイラルアロ 一とくらべると、攻撃判定消 滅後のフォロースルーが60 分の5秒長いため、ガードさ れた場合のスキもそのぶん大 きくなっている。

弱く中く強の変化 飛行距離が増加。強のみ、 最大で2ヒットする。

	攻撃値	ビヨリ値		ゲー	ジ増加置		La L ALEM	-	All Displaying	
	久手胆	ヒョリ担		基本	ヒットボ-	ーナス	ヒット効果		ガード方向	
56	12,11	6.4	4	(X ▼6)	3(🛛	14)	吹ダウン		4 52	
中	13,12	6,4	4	(XV 6)	3(💹	14)	吹ダウン		立、屈 (途中から)	
強	7×2	6+4	4	(XV 6)	3×2(XI	14×2)	のけぞり+吹ダウ	ン	(立、屈、空)	
0/60	沙 20	40	60	80	100	120	140	160	180	
(B) _	25	25	空中1	4→33						

空中14→33 空由14→33







ユーニ・必殺技

XZV エアスパイラルアロー

ジャンプ上昇中に←タメ→+(K)

スパイラルアローの動作で 空中を前方へ飛ぶ。1ヒット日 は空中ガード不能。2ヒット目 をガードされた場合は後方へ 跳ね返り、着地直後までスキ だらけとなるが、ジャンブ直 後に出せばそのスキを軽減で きる。また、相手かごちらが 画面端にいる状況でないかぎ り、攻撃の反動で間合いが離 れるため、反撃は受けにくい。 刺く中く強の変化

飛んでいく距離が伸びる。

攻撃値 7×2	ピヨリ値	基本	ヒットボーナス	ヒット効果	
7.40			- ロッドボーテス		ガード方向
/×2	6+4	4(XV 6)	3×2(XV4×2)) のけぞり+吹ダウン	
7×2	6+4	4(XV 6)	3×2(X ▼4×2)) のけぞり+吹ダウン	- 立、屈 ノ (途中から)
7×2	6+4	4(XV 6)			
20	40	60 80	100 12	20 140 1	60 18
	7×2 20	7×2 6+4 7×2 6+4 20 40	7×2 6+4 4(XV6) 7×2 6+4 4(XV6) 20 40 60 80	7×2 6+4 4(11)6 3×2(11)4×2; 7×2 6+4 4(11)6 3×2(11)4×2; 20 40 60 80 100 12	7×2 6+4 4(図)6) 3×2(図4×2)のけぞり+飲タウン 7×2 6+4 4(図)6) 3×2(図4×2)のけぞり+飲タウン 20 40 60 80 100 120 140 1

空中ロー着地まで ジャンプした級題に出して相手に当たらなかった場合は29になる







↑1ヒット目の判定出現 ↑2ヒット目の判定出現

† 攻擊判定消滅

ユーニ・必殺技

XZV

キャノンスパイク **↓**夕×1+R

身体を横回転させたあと、 脚を突き上げて宙に跳ねる。 写真3枚目のボーズ中は、攻 撃値がもっとも高く、なおか つ空中ガード不能。技の能力 や動作速度は、ユーリのキャ ノンスパイクとまったく同じ だ(キャミィの同名の技より も着地時のスキが小さい)。

弱く中く強の変化 写真3枚目のボーズ中の攻 撃判定が下に広くなるほか、 跳ねる距離&高さが増加。

	攻撃値	ビヨリ値		・ジ増加置		ヒット効果	ガード方向
弱	16,10,2	4,4,4	4 (XV6)	3.1.1 (XI		吹ダウン	
中	17.11.2	4.4,4	4(💟7)	3,1,1(🛛	14.1.1)	吹ダウン	立、屈 (途中から)
強	18,12,2	8.4,4	6(🛛 📆 📆 9)	3.1.1 (🛛	4,1,1)	吹ダウン	(立、屈、空)
0/60	秒 20	40	6D 80	100	120	140	160 180
弱4	21	26	空中1→41		生無政治	6位は 4 1-(上	半身)
# 4		32	空中1→52			-(全	身)
0 4	(全身)		D Streb 1				



† 攻擊判定出現

ユーニ・必殺技

XZV

フーリガンコンビネーション / LAD J+ B

※追加入力により出せる技が変化 レイザーエッジスライサー: 追加入力なし

施加人力なし
フェイタルレックツイスター・
相手の機関性を、ほたはしからさいら相手の近くで、●表界の●表系+ K
クロスケースブレッジャー
相手の傾射が近く (または空中にいる相手の近くで) ●要素の・●要素+ K

前方へ跳んでいく。降下中 に相手の近くで追加入力を行 なうと、フェイタルレッグツ イスターかクロスシザーズブ レッシャーへ移行。追加入力 を行なわずに着地した場合は、 スライディング(レイザーエ ッジスライサー)を出す。

キャミィのフーリガンコン ビネーションとの相違点は、 1最初に跳び上がるまでの動 作が60分の3秒遅い、2投げ を空振りしたときのスキが60 分の9秒長い、3クロスシザ ーズブレッシャーの攻撃値が 高い、以上の3点。

跳んでいく距離が伸びる。

ユーニ・必殺技 XZV

キャノンストライク

前方ジャンプ頂点付近で↓★→+K

蹴りをかまえて斜め下へ直 進。コマンドが異なるが、能 力はキャミィのキャノンスト ライクと同じ。しゃがみガー ド可能なうえ、ガードされた 場合のスキが大きい。

三く中く強の変化 降下角度が少し浅くなる。

Γ	攻撃値	ピヨリ値		增加量	- ヒット効果(または投げ間合い)	ガード方向
1.745 =	18	8	要本 ジャンプ 1	7(XV10)	転倒	屈
レイザーエッジスライサー		- 0	療地時 . 2 (図図6)			ME
フェイタルレッグツイスター	20	0	1 *	4 (XV7)	様 D~42ドット 縦 -4~4ドット	
クロスシザーズブレッシャー	39	0	1	3(👿4)	様 D~42ドット 縦 -4~4ドット	
		-			※投げ失敗時は3(€	(14) となる
	0/60秒	50	40 60	80	100 120	140
グランプ・湯 レイザーエックスライザー	>	42	24(追加入力受付	8 6 2	25 空中10→69	
ジャンプー中・レイザーエッジスライサー		38	19(渝机入场份) 8	6 25	空中10→60	
2147 417 2737017		38	20 (地址入场付) 8	8 24	空中10→61	











フェイタルレッグツイスター

	攻撃値		ピヨリ値		アージ増加量 ヒットオ	ーナス	ヒット効	果	ガード方向
弱: 1	10/中:11	/強:12	0	4(🛛	1 6) 1		のけぞり)	立、屈、空
0/60秒	50	40	60	80	100	120	140	160	180
10	10.15%	7 25 th C	- # M- # 77	0.150	Markを仕じめ:	~時点の寒度7	室化:		







† (強の当たり判定)

ユーニ・必殺技

XZV

マッハスライド 19+×+K

姿を消して一定距離進み、 ふたたび出現する移動技。全

身無敵の時間帯あり。 聖<中<強の変化

移動距離が伸びるぶん(弱 中強でそれぞれ、34ドット、 107ドット、203ドット)、 全体の動作時間も長くなる。

	攻撃値		ピヨリ値		ゲージ増加盟 基本 ヒットボーナス		ヒット効果		ガード方向				
	4 (⊠ ♥6)												
0/60秒	20	40	60	80	100	150	140	160	180				
8	8~35 * 1	-1	19 *	1 弱…8、中	…19、強…	35。相手を	すり抜けるこ	とが可能					
	8~35 (全身) 4	5 .	65	2 弱…8、中	19、強…	35							







1全身無敵開始

ユーニ・必殺技 XZV アースダイレクト

レバー1回転+P

相手をつかんだら、縦向転 しつつ後方へ跳んでいったの ち、相手の腹部にヒザをのせ た姿勢で地面に落とす。投げ たあとは、強・マッパスライ ドの移動距離と同じくらいに、 お互いの問合いが離れる。長 いコマンド入力を必要とする が、攻撃値などあらゆる面で、 通常投げよりも能力が高い。 題<中<強の変化

投げ問合いがせまくなるか わりに、攻撃値が上がる。

	攻撃値	ビヨリ値		ゲーミ	ノ増加量		ADIL CORPORT	4.0	1 catalogue
	攻手但 C39限		基本 ヒットボーナン			ーナス	投げ間合い	ת	一ド方向
弱	21	0	4	(MV 6)	0		32ドット		
中	22	0	4	(NN 6)	0		28ドット		
3 9 8	23	0	4	(XX 6)	0		24ドット		
0/60秒	50	40	60	80	100	120	140	160	180
~ A!	20				,				



ユーニ・スーパーコンボ XZ. サイコストリーク

←タメ**→**←→+ P

前方にベガが出現し、サイ コクラッシャーの動作で飛行。 このベガは飛び道具の性質を 持ち、相手の飛び道具をかき 消すごとにヒット数が減少す るが、ヒット数がゼロになっ てもベガ自体は消滅しない (攻撃判定を失った状態で飛 んでいく)。動作中にこちら がダメージを受けた場合も、 べガの攻撃判定は失われる。 LVの上昇にともなう変化 ベガのヒット数が増加。

	攻撃値	ヒョ	り値 -	ゲーミ	/増加置 ヒットボーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向
LV1	15×3	()	0	0	燃吹タ	ウン×3	
LV2	15×4	()	0	0	燃吹る	プウン×4	立、屈
LV3	15×5	()	0	0	燃吹タ	ヴン×5	
0/60秒	20	40	60	80	100	120	140	160
4 8	9 🛊		83				- '	









- 1 画面暗転

1 攻擊判定出現

ユーニ・スーパーコンポ
Z
スピンドライブスマッシャー
29×227+(K)

スパイラルアローの動作・ キャノンスパイクの動作を、 連続で行なう。技の能力は、 ユーリのスピンドライブスマ ッシャーと同じで、動作途中 から空中ガード可能になる点 も共通。近距離の相手に対し てはこの技を、遠距離の相手 に対してはサイコストリーク を使うといいだろう。

しくの上昇にともなう変化 ヒット数と横への移動距離 が増え、動作時間が短くなる。

	攻撃値	ピヨリ値	ゲーシ	/増加置 ヒットボーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向
LV1	8×4+7+6	0	0	0	のけぞり×3	+吹ダウン×3	
LV2	11×2+10×5	0	0	0	のけぞり×4	+吹ダウン×3	
LV3	12×3+11×6	0	0	0	のけぞり×5	+吹ダウン×4	(立.屈、空)
0/	60秒 20	40 60	80	100	120	140	160
(VI)	45666	1 3 7 17	31	空中5-	34, 37→86		
(NS)	4563361	1 3 7 17	30	空中5→	34, 37→86		
(V3)	4 5 6 3 3 3 3 1	1 3 7 4 13	29	空中5→3	34. 37 →86		









* 画面暗転

†2ヒット目の判定出現

CPUユーリ&ユーニについて

特定のキャラクターで対CPU戦を進め ていくと、ファイナルベガとの戦闘前に、 CPUユーリ&ユーニとの乱入戦が発生す る(→P.418)。かたりは、ファイナルイ ガと同じS-ISMを使用。体力ゲージは個別に持っているが、スーパーコンボゲージ は共ちしているが、スーパーコンボゲージ

ふたりが使う攻撃のうち、ガード操作を 受けつけるのは、アレイヤー・キャラクタ 一の近くにいるほうの攻撃のみ。遠くにい るほうからの攻撃に対しては、ガードボー ズをとれない(=ガード不能)。ただし、 近くにいるほうの攻撃に対してガードボー スをとっていた場合なら、ガードできる。

CPUユーリ&ユーニの特徴

- ●専用の特殊技を持っている
- ●アースダイレクトを使用できない
- ●ふたりで行なう専用のスーパーコン ボが2種類ある
- ※これら以外については、図ユーリ、 図ユーニと共通







ベガ銀衝隊の秘密

これが、世界各地からシャドルーが 連れてきた12名のエリート女性で編 成されている"ベガ親衛隊"のメンバ

- 一。多前と出身国は、以下のとおり。
- エネーロ (スペイン)フェヴリエ (フランス)
- ・メルツ(ドイツ)
- ・メルツ(トイツ) ・アプリーレ(イタリア)
- サッキ (日本)
- ・ユーニ (ドイツ)

- ・ユーリ(ドイツ) ・サンタム(ベトナム)
- ・サンタム(ベトナム) ・ジウユー(中国)
- ・ ヤンユー (中国)
- ・ノウェンベル (ラテン) ・ディカーブリ (ロシア)

ちなみに、この登場ボーズで出現するのは計9名。あとで姿を現すユーリを差し引いても、2名足りない。残り2名がト記の雑なのかはナゾだ。

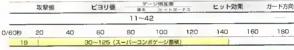
*CPUバイソンもS-ISMを使用するが、スーパーコンポゲージの形状がちがうことをのぞけば、能力は四バイソンと同じ

CPUユーリ・特殊技



サイコチャージα

気合いを集中し、スーパー コンボゲージを蓄積させる。 身体が光りはじめたのち、60 分の3秒につき「ボイントラ つ蓄積していき、42ボイント 分蓄積させた5動作を終了。 動作開始から60分の49秒が 経週したあとならば、動作を 強制終了させる場合もある。







4	35	¥	Æ	P.57	始

CPUI-=	特殊技
S	

サイコチャージβ

マッハスライドの動作でユ ーリに近寄ったあと、輝く光 を降らせてユーリの体力を回 復する。ユーリの身体が光り はじめた時点から、60分の2 秒につき ボイントすつ回復 していき、一定時間が経過す ると動作を終了。

ユーリが空中にいるか、すでに倒されている場合は、ユ ーニ自身の体力を回復するが、 そのときの回復量は少ない。

	G/59	ピヨリ値		ゲージ	地加加	ヒット効	363	ガー	Ktri
	回復量	ヒヨリ順	- 1	基本	ヒットボーナ	し プトの:	木	/)-	-7314
ユーリ回復	(ユーリの体力を40回復)			6					
ユーニ回復	(ユーニの体力を14回復)			6					
	0/60秒	20	40	60	80	100	170		190
11000	+ P3/61		90			79 (体力回復)	8	21	
(ユーリの体力	一を凹図								
5 = 0.44	- 大回傷	54		27 (本力回復)	23			
(ユーニの体力	ノを凹後								_







CPUI-USI-I スーパーコンボ

サイコローリング

ユーリかユーニのどちらか が攻撃を発動させたら、もう 一方 (パートナー) がマッハ スライドの動作で近づき、ふ たりで組み合ったのち、縦回 転しながら前方へ跳んでいく。 攻撃判定消滅後は、後方に跳 ねて着地。この技は、以下の 1/2の条件を満たしていると きのみ使ってくる。

①ふたりとも地上にいる ②ふたりとも攻撃を食らって いる状態ではない

スーパーコンボでありなが ら空中ガード可能で、攻撃値 も低め。また、攻撃判定消滅 後のスキも大きい。

LVの上昇にともなう変化 ヒット数と、跳んでいく距 離が増加。無敵時間は、攻撃 を発動させた側のみ長くなる。

	攻擊値	ピヨリ	/値 -	ゲージ!	営加量 ヒットボーナス	ヒッ	ト効果	ガード方向
LV1	4×3	0		0	0	吹台	ダウン	
LV2	4×6	0		0	0	吹台	ダウン	立、屈、空
LV3	4×10	0		0	0	吹台	ダウン	
0/60)秒 20	40	60	80	100	120	140	160

→30 (途中で攻撃判定が消滅した場合はその船間に無動時間終了) 途中で攻撃判定が消滅した場合はその瞬間に無船時間終了)

空中3→91

LV3 35 (途中で攻撃判定が消滅した場合はその瞬間に無敵時間終了)

1 画面暗転







CPUI-U&I-I LV3専用スーパーコンオ



デスクロスダンシング

ユーリかユーニの一方が、 前進してからヒジ打ちをくり 出す。これがヒットしたとき に、以下の①~③の条件を満 たしていたら、バートナーが マッハスライドの動作で相手 の背後に移動し、左右から連 続攻撃をあびせる。

- ① 相手が地上にいる 2パートナーが地上にいる
- 3:パートナーが攻撃を食らっ ている状態ではない

ひとつでも条件を満たせな かった場合は、ヒジ打ちのあ と、投げ失敗の動作を行なっ て技を終了させる。

連続攻撃の発動条件がきび しいうえ、ヒジ打ちの攻撃判 定出現も遅い、と欠点の多い 技。攻撃値もあまり高くない。

攻撃値		ピヨリ値	5-	・ジ増加量		Le L 75	L PET	at Intertention	
			につう時	基本	ヒットボ	ーナス	ヒット効	ガード方向	
ヒジ:	4/連続攻	聚:4×16	0	0	0	運峽攻擊	ヒジ・のけそ 0 けぞり × 14	きり 1+叩ダウン×2	立.屈、空
0/60秒	50	40	60	80	100	120	140	160	180



↑画面暗転 1 攻撃判定出現





ALL ABOUT STREET FIGHTER ZERO3

3



I S M



ISM SYSTEM 分析レポート

●は

10

ah

E ..

判別するためのマークをつけてある。マークの意味は右のとおり。便

宜上、クラシカルモードも、ここではISMの一種としてあつかう。

本コーナーの各見出しには、どのISMに関する情報が載っているかを

見出し内のマークの意味

....X-ISM

··Z-ISM

WV-ISM

№ ······クラシカルモード



ISMのちがい

各ISMの能力には、下表のような ちがいがある。基本的に、Z-ISMがベ ースとなって能力が変化していくので、 表内ではZ-ISMを最初に掲載した。 なお、表内の項目以外にも、各ISM の能力差は、技の種類や使用条件といった細部にまでおよぶ。なかでもX-ISMは、能力や使用可能は技がほかのISMと大きく異なる場合が多い。ロレントならジャンプがつねにハイジャン

フとなり、元なら流派の切り替えができなくなる、というのがその一例だ。 ISMによって使用可能な技がどう変わるのかは§2を、ISMでとの戦法の ちがいは§5を参考にしてほしい。

■ ISM による基本能力のちがい

内 容	Z-ISM	X-ISM	V-ISM	クラシカルモード
地上移動の移動速度	基本的に前作どおり	Z-ISMの約1.02倍	Z-ISMの約1.04倍	Z-ISMの約1.02倍
地上基本技の動作が変わる条件	間合いの遠近(※1)	間合いの遠近	レバー入力の有無	間合いの遠近
特殊技の数	基本的に前作どおり	Z-ISMより少なめ	Z-ISMより多め	Z-ISMより少なめ
必殺技コマンドの受付時間	X-ISMより1/60秒長い	基本的に前作どおり	X-ISMより2/60秒長い	基本的に前作どおり
基本技のキャンセル可能時間	(基準)	Z-ISMと同じ	Z-ISMより1/60秒長い	Z-ISMと同じ
同時押しキャンセル	×	0	×	0
スーバーコンボゲージの増加量	X-ISMの約0.5~0.8倍	基本的に前作どおり	基本的に前作どおり	
スーパーコンポ	○ (基本的には2~3種類)	○ (1種類のみ)	×	×
スーパーコンボのLV選択	0	×		
オリジナルコンポ	×	×	0	×
ZEROカウンター	(基本的に前作の P版)	×	○ (基本的に前作の K 版)	×
ZEROカウンターのゲージ消費量	最大値の3分の1		最大値の2分の1	
空中ガード	1	×	1.1	×
吹き飛びダウン時の食らい判定	着地まで存在	着地まで存在	着地まで存在	すぐ消える
空中受け身	0	1.1		×
地上受け身	0	×	0	×
挑発	0	×(ダン以外)	0	× (ダン以外)
投げられ判定の大きさ	(基準)	Z-ISMより各方向4ドット増	Z-ISMと同じ	Z-ISMより各方向4ドット地
相手に与えるダメージ	(基準)	Z-ISMの約1.2倍	Z-ISMの約0.8倍	Z-ISMの約1.2倍
相手から受けるダメージ	(基準)	Z-ISMの約1.1倍	Z-ISMと同じ	Z-ISMの約1.1倍
ケズリで与えるダメージの割合	(基準)	Z-ISMの約2.0倍	Z-ISMの約0.5倍	Z-ISMの約2.0倍
ケズリで受けるダメージの割合	(基準)	Z-ISMの約2.0倍	Z-ISMの約0.5倍	Z-ISMの約2.0倍
ガードパワーゲージ	(基準)	Z-ISMの16ドット増	Z-ISMと同じ(※2)	
ガードパワーゲージやスーパーコンボゲージの色	緑色	赤色	青 色	

※1······ダルシムのみレバー入力の有無で変化する ※2·····■コーディーのみZ-ISMより16ドット少ない



基本技が変わる間合い

特定のキャラクターは、X-ISMや Z-ISMだと、相手との間合いにより、 立ち状態の基本技が近距離用と適距離 用に切り替わる(ダルシム、元、E-本 は、バルログはX-ISM 時のみ)。 配学 ルシムにいたっては、しゃがみやジャ ンプ時も出る技が変化するのだ。

下表は、基本技の近距離用と選距離 用がどの関合いで切り替わるかをまと めたもの。同じキャラクターでも、押 すボタンによって、遠近の切り替わる 間合いが個別に設定されている。



■地上基本技の種類が変わる間合い (単位: ドット)

キャラクター	押すポタン						
キャフンター	55 P	₽ ₽	強的	弱化	中底	強化	
リュウ	25	57	59		-	49	
ケン		33	57		33	25	
奇 胤			41	_	49	57	
サガット		81	81				
アドン		-				45	
バーディー		_	73	_			
ガイ	_	25	65	49	33	65	
ソドム	<u> </u>	41	81				
ナッシュ	_	53	73	_	73	73	
ローズ		57	41	_	57	41	
ベガ	_	41	65		65	49	

+-=4	~-	押すポタン						
+730	キャラクター		中®	強的	弱的	中形	強的	
豪 5	Ų.	-	57	59	-	53	49	
	立ち	78	67	72	106	104	82	
■ダルシム	しゃかみ	87	87	87	87	87	87	
	ジャンプ	33	73	65	77	81	61	
■元	;	49	49	49	49		49	
ロレン	\	_	_	49	_	65	_	
さく!	5		33	89	_	_	89	
ブラン	カ	81	_	_	65	49		
■E本	Œ	_		49	31	31		
M /C/V	コグ		49	_	—	_	_	
キャミ	1	49	45	41	49	65	57	

[※]表内のドット数以上間合いか離れると遠距離用の技が出る(一の技は間合いによる変化がない)

000 000

V-ISM のみキャンセル可能な技

V-ISMの基本技は、ほかのISM よりも必殺技でキャンセルできる時間が60分の1秒長い。そのため、V-ISM ならば攻撃を当ててからでもキャンセル可能という基本技がある。また、アッパー系の攻撃は、V-ISMのみ腕を伸ばした状態もキャンセル可能になるケースが多く、基本技で対空迎撃→必殺技でキャンセルして追撃、という空中コンボが狙いやすい。



▲ Z-ISM は左のボーズでキャンセル可能時間 が切れるが、V-ISM ならその60分の1秒後に 行なう右のボーズまでキャンセル可能

■ V-ISM でのみ必殺技キャンセル可能な基本技

E a lotal Casas Shift It is				
キャラクター	技 名			
リュウ、	←+強戸(後半)			
ケン、豪鬼	しゃがみ強り(後半)			
ケン	←+中®(2ヒット目)			
春 凝	←+中ド(後半)			
サガット	しゃがみ中心			
אפנונפ	(注:X-ISMでも可能)			
バーディー	しゃがみ強ア(2ヒット目)			
ソドム	立ち中ピ			
ナッシュ	←+強円(後半)			
ローズ	しゃがみ強 ®(後半)			
ダン	しゃがみ強 P(後半)			

キャラク	9-	技 名
ダルシ	14	←+中戸(後半)
	喪	立ち中()後半)
元	流	立ち弱化
л.	忌	立ち弱形
	流	しゃがみ中®
さく	5	しゃがみ強豆(後半)
キャミ	1	←+中®(後半)
R.≅	カ	立ち中の
かり	h	しゃがみ強②(後半)
バイン	シ	しゃがみ強ア
ューリ、コ	1-=	立ち中②(後半)

・〈後半〉とついている技は攻撃判定が消える直前の(腕や脚を伸はした)動作をV-ISMでのみキャンセル可能





◆アッパー系の基本技は、腕を伸ば したときが対空迎 撃に有効。V-ISM ならここから必殺 技で追撃できる



スーパーコンボ (オリジナルコンボ) ゲージ

画面下側にあるスーパーコンボゲージ(V-ISMではオリ ジナルコンボケージ) の長さは全ISM 共通だが、ケージの 増加量や使い道はISMでとに異なる。本意ではこれ以降、 ゲージ消費技に関する情報を集中的に紹介していく。

スーパーコンボ (オリンナルコンボ) ケーシの長さ 144ドット ※全ISM共通

攻撃時のゲージ増加量

スーパーコンボゲージは、何かしらの技を出すことで増 やせる。細かく説明すると、技を出した瞬間に基本値分の ゲージが増え、攻撃結果によってはボーナス値から算出さ れた量が追加されるのだ(下図参照)。たとえば、基本技 なら右表のぶんだけゲージが増加する。

■基本技のゲージ増加量(--部例外あり)

攻撃結果	100	Z-ISM		X-I	SM,V-I	SM
攻撃の種類	空振り	ガード	ヒット	空振り	ガード	ヒット
弱	0	1	1	0	1	1
中	1	2	4	1	2	5
強	1	2	5	1	4	7

量ゲージ増加量の決定手順

を出した 瞬間に基本 直分のゲー ジを増やす

攻撃結果に よって 修正する

ヒット ボーナス値 は変化なし ガード -ナス値

空振り ボーナス値は

加算されない ※小数点以下切り捨て

Z-ISM ボーナス値を 0.75倍 する

X-ISM, V-ISM -ナス値を . 12Ŝ语

する

※小数点以下切り捨て

※各技の基本値とボーナス値は§2を参照 **文章を食らったときのゲージ増加量**

相手の攻撃を食らうと、ダメージ量 を問わず、1ヒットごとにゲージが増 えていく。この増加量は食らい側の ISMによって異なるが、攻撃をヒット させたときと同様、Z-ISM はゲージが 増えにくい。ちなみに、20ビット以 トの連続技を X-ISM か V-ISM の相手 にキメた場合、相手のゲージが半分近

相手の攻撃を良らったときのゲーシ増加量

=1ヒットにつき1増加 Z-ISM

ISM

によって

ボーナス値

修正する

※攻撃をガードした とき(ケズリ時も 含む) はゲージか X-ISM、V-ISM=1ヒットにつき3増加 憎えない く増えてしまう。与えるダメージや自 分のゲージ増加量が同じ連続技なら、



ゲージの消費と蓄積

本作では、各ステージの最初にゲー ジが満タンになっている。そのため、 ラウンド開始直後にゲージ消費技で相 手の体力を奪ったり、緊急時のために ゲージを温存しておくことが可能。ゲ ージが増えやすいキャラクターやISM なら、ゲージがタマりしだい即使用と いう戦法をとってもいいだろう。

ようになっている。

ヒット数が少ないものを仕掛けたほう

が無難というわけだ。なお、大半の投

げ技は、食らい側のゲージが増えない

一方、消費したゲージをいかにタメ るかも重要なポイント。オススメは、 通常投げか空中投げの空振りを連発す る方法 (→P.246) か、ゲンヤイに 使う必殺技を出ぎわキャンセルで出し て基本技の基本増加量も得る方法。相 手よりも効率良くゲージを蓄積&消費 して、対戦を有利に進めたい。



▲飛び道具があれは、それをタテにして 常投げの空振りでゲージをタメるのが安全



ZERO カウンターの性質

ZEROカウンターは、カード開始からヒットストップ終了直後までのあいだに使用することができる。つまり、ヒットストップが長ければ、ZEROカウンターを出せる時間帯も長くなるわけだ。ちなみに、ヒットストップ終了直後にZEROカウンターを出した場合は、相手の攻撃動作が終わっていたり、相手が攻撃射程外に移動していたなどの連中で、ZEROカウンターがヒットしないことがある。

ZEROカウンターのコマント受付時間(単位 1/60秒)

一ガード開始 - ヒットストップ終了

10 (ヒットストップ) 8 4 解除

L ZEROカウンターを使用可能 → ※上のタイムチャートは弱攻撃をガードしたときのもの

ZERO カウンターのコマンド

ZEROカウンターのコマンドは、レバー入力が要素方向(→P.243)でもよく、無関係なボタンを同時に押してもOK、と比較的出しやすく設定されている。ただし、ボタンはレバー入力中に押さないと無効なので、前作のような、レバーだけ入力・カード操作・カード海像にボタン入力、という操作はできなくなった。なお、V-ISMで、ZEROカウンターのコマンド入力のタイミングがズレると、オリジナルコンボが暴発してしまう。右図の操作でそれを防ごう。

■オリジナルコンボ暴発の防止をかねた入力方法

2本来のコマンドには必要ないボタンも同時に押す (ボタンから指を離すときも同時で)



①いずれかの方向にレバーを入れつづける

ISMによる ZERO カウンターの性能差

ZEROカウンターは、ISMによって 性能が異なり(元は流派でも変わる)、 基本的に、Z-ISM は詫びこみの迎撃 に、V-ISMは地上戦での反撃に適して いる。使用キャラクターのZEROカウ ンターの性能を覚えて、起死回生の反 繋が変振りしないように心がけよう。



▲リュウなら昇龍拳に似た技で反撃。上方向 に攻撃できるが、横へのリーチは短めだ



▲しゃがみ強Kに似た技で反撃。横へのリーチは長めだが、上空の相手には攻撃できない

ZERO カウンターの無敵時間

ZEROカウンターは、攻撃判定が 出現するまで全身無敵で、さらにその 直前まで相手を強制停止させる能力を 持つ。それにより、反撃の成功率が高 くなっているわけだが、攻撃を連続で くり出す技に対しては、ヒットストップ中に ZERO カウンターを使わないと、相手がつきに出した攻撃と ZERO カウンターが相打ちになりやすい(一方的に打ち負けてしまうこともある)。



っに終わることも

ZERO カウンターの使いどころ

ZEROカウンター最大の欠点は、使用時にガードパワーゲージの上限と残量がそれぞれ16ドット減ってしまうことだ。したがって、ラウンド開始直後にZEROカウンターを使うと、以

降の闘いがキビしくなる。ZEROカウ ンターは試合時間がある程度経過する までは使わず、相手のラッシュを止め たいときや、残り体力が少ない相手に トドメを刺すときに使うといい。



ヘリ防止にもなる

ZERO カウンターへの対策

ZEROカウンターを的確に使われた場合、回避するのは困難だが、攻撃力が低いうえに、相手のガードパワーゲージが減ってくれるので、スーパーコンポやオリジナルコンポほど 實戒する必要はない。だが、こちらがラッシュを仕掛けているときや、自分の残り体力が 少ないときに使われると、それなりの被害を 受けてしまう。そこで、ZEROカウンターの 性質を誇まえたうえでの対策を紹介する。



▲こちらがラッシュをかけているときに 相手がZEROカウンターを使用



▲受けるダメージは小さいが、間合いを 離されるのは大きな痛手だ

(な)(部(1)) 相手のガードをくずす

ZEROカウンターはガード中のみ使用可能なので、ガード不能な投げ技には反撃できない。攻めのなかに投げをまぜれば、ZEROカウンターで反撃されにくくなるわけだ。しゃがみガード不能技などで揺さぶりをかけてもいい。



▲空中でオリジナルコンボを発動すると、相手はZEROカウンターで反撃してくることが多い



▲その裏をかき、ジャンプ攻撃 を空振りさせて、着地と同時に 投げ技や足払いを仕掛けよう

対策(2) 無敵技で反撃する

キャンセル可能な基本技でZEROカウンターを誘い、その基本技を無敵技でキャンセルすれば、相手のZEROカウンターをツブせる。技の発動に反応して行なうのは困難なので、ZEROカウンターを多用する相手に狙うこと。



▲ZEROカウンター発動時は画 面が一瞬止まる。ここで無敵技 のコマンドを完成させよう



▲無敵技でキャンセルすること ができれは、相手のZEROカウ ンターを食らわずにすむ

0 74 74 00

ISM によるスーパーコンボのちがい

X-ISMとZ-ISMはスーパーコンボが使用できるが、Z-ISMが技やLVを使いわけられるのに対し、X-ISMは技が1種類しかなく、使いどころが限定

されてしまう。しかし、X-ISMは攻撃 力か高く、ゲージを増やしやすいため、 どちらの有効度が高いかは断言できな い。なお、同じスーパーコンボでもス-

ISMとX-ISMで性能差があるキャラ クターもおり、リュウは弾のグラフィックが、サガットは一部の動作が、コ ーディーは技そのものが変わる。

X-ISM のスーパーコンボ

ー度の使用でゲージを全消費してしまうが、一撃あたり の破壊力は大きい。キャンセルによる連続技や、無敵時間 を利用した反撃をマスターすれば、かなりの戦力となる。 また、X-ISMはケズリ能力が高いため(→P273)。打

撃タイプの技なら、残り体 力が少ない相手にトドメを 刺すときにも利用可能。

▶発動時の演出こそちがうが、性 能はZ-ISMのLV3と同じ。無敵時 間が長く、対空技としても有効



7-ISM のスーパーコンボ

技とLVを使いわけられるが、X-ISMよりもゲージが増えにくいため、ムダづかいは避けたい。手持ちの技が、連続技、地上迎撃、対空迎撃のどれに適しているかを把握しておくこと。なお、相手の攻撃をかわしながら反撃するの

はLV2~3でないとキツ いので、LV1は連続技用 と思ったほうがいい。

▶ LV3の技なら無敵時間と相手停止時間が長めなので、さまざまな技に反撃することができる。





スーパーコンボ発動の効果

Z-ISMとX-ISMともに、スーパーコンボを出したときは、そのキャラクターが全身無敵になり、かつ相手を強制停止させることが可能。攻撃判定の出現まで無敵時間がつづく技なら、重ねられた攻撃にも反撃でき、相手の停止時間が長い技なら、ちょっとしたスキにダメージを与えることができる。ただし、無敵時間や相手の停止時間が長くても、予備動作が大きい技だと、ツブされたりガードされてしまい、前がの特性が活かされないことが多い。

■動作開始

時間は、どの技もLVごとに長さが固定されており、右表の滅殺暴昇能と同じ。例外的に、飛び道具タイプの技、ソウルイリュージョン、ローリングイズナドロップの各LV、そしてLV3専用技のうち武神無双連刈、瞬駄殺、レッドインパクト、キラービーアサルト、ギガトンプローは、相手の停止時間がLV1と共通になっている。

無敵時間の長さは技ごとにまちまち

だが、基本的にはLVが高くなるほど

時間が延びていく。一方、相手の停止

■画面暗転



▲周囲が暗くなり、両者の動きがストップ。 画面暗転の時間は技ごとに異なる

■無敵時間と相手の停止時間 (暗転終了から測定。単位: 1/60秒)

	技:	名	無敵時間	相手の停止時間
		LV1	8(2前)	1(4前)
	滅殺 豪波動	LV2	10(同時)	1(4前)
	源《汉堡》	LV3	12(2後)	1(4前)
		LV1	10(1後)	1(4前)
	滅殺豪昇龍	LV2	13(4後)	4(1前)
		LV3	34(25後)	7(2後)

※カノコ内は攻撃判定出現との時間差。LV1減殺豪 昇離なら、攻撃判定出現の60分の4秒前に相手の停 止時間が切れ。同60分の1秒後に無敵時間が切れる

■暗転解除



▲暗転が解けた直後に攻撃。相手の停止時間 は暗転終了と同時にスタート

相手の停止時間のズレ

コマンドが完成して技が出た瞬間。このと

きは、どんな技でも全身無敵になる

ZEROカウンター、スーパーコンボ、オリジナルコンボが相手を停止させる時間は一定ではなく、開始または終了が通常よりも60分の1秒早くなることがある(3~4回に1回の割合で発生)。相手の停止時間の終了が早いときは、本来なら間に合うはずの攻撃(スーパーコンボがらみの連続技など)がキマらないこともあるのだ。なお、画面配転か全身無敵の時間には、このようなズレは生じない。



▲密着時に出した脚獄殺は、相 手が画面暗転中からジャンプ操 作をしても同遊不可能のはず



▲しかし、相手の停止時間が通 常より早く終わったときは、こ のように回避されてしまうのだ

0 M 74 V 00 0

スーパーコンボへの対処法

相手のスーパーコンボを食らわないためには、こちらの 攻撃タイミングを読ませないことが大事だ。攻撃すると見 せかけて手を出さなかったり、後方ジャンプで逃げたりす るなどのフェイントで相手のスーパーコンボを誘い、ガー ドや回避したあとに反撃しよう。相手がスーパーコンボを 出すのを見越して、無敵時間がある必殺技を出すのも手だ (→P.232)。なお、連続技として仕掛けられたスーパー コンボにも、ダメージ軽減 (→P.273) という対抗手段 があることを忘れずに。



▲相手の起き上がり時に攻めこ むそぶりを見せて、スーパーコ ンホでの反撃を誘い出す



▲ジャンプなどでスーパーコン ボを回避すれば、攻撃するチャ ンスが生まれるのだ

オリジナルコンボ発動の効果

スーパーコンボと同様、オリジナル コンボの発動時にも無敵時間と相手の 停止時間が発生するが、これらの時間 は発動時のゲージ残量が多いほど長く なる。ただし、ゲージ残量を問わず、 画面暗転が終わると同時に予備動作の 短い技を出せば、無敵時間や相手の停 止時間中にヒットさせることが可能 だ。なお、画面暗転中もコマンド入力 は認められる(相手側の入力は無効)。



▲オリジナルコンホ発動時も無敵時間と相手 の停止時間があるので攻撃を当てやすい

オリシナルコンボ発動院の動作 10 20 30 40 50/60秒 発動 画面暗転(+2) 暗転終了と同時に行動可能 活動可能

§2のタイムチャートは、この時間帯を省いて表記

相手の 停止時間

19-11年11日 ※ 1 …… 春麗とさく5の地上発動は3、ローズの地上発動は1で空中発動は4 ※ 2 ……両者の動作だけでなく、飛び道具の飛行や制限時間のカウントも止まる。

画面暗転後の無敵時間

暗転終了(発動時のオリジナル ÷16+8)/60秒から

※ゲージ満タン時は計算上の時間より長い18/60秒になる

画面暗転後の相手の停止時間

暗転終了(発動時のオリジナル・16+2)/60秒から (コンボゲージの残量・16+2)/

※ゲージ満タン時は計算上の時間より短い10/60秒になる

● □ □ □ □ ○ 強制停止を利用して相手の無敵時間を終わらせる

相手が無敵時間のある動作を行なっているときにスーパーコンボやオリジナルコンボを発動させると、相手の無

敵時間が強制停止中も進み、通常より 早いタイミングで攻撃を当てることが 可能となる。ただし、相手の無敵状態

■時限タイプの無敵技に反撃



▲相手のスーパーコンボに 対し、すぐさまオリジナル コンホを発動させる



▲オリジナルコンホの停止 効果が発生しているときも 相手の無敵時間は進む



▲本来なら攻撃が当たらないはずのボーズに反撃する ことが可能となるのだ

■判定消滅タイプの無敵技に反撃



▲相手が強、昇龍拳を出し た瞬間(攻撃判定出現前) にオリジナルコンボを発動



▲無敵状態がポーズごとに 設定されているため、この ままでは攻撃が当たらない



▲場合によっては、相手の 攻撃だけを一方的に食らっ てしまうこともある

が「規定時間内は食らい判定に攻撃が 当たらないようにする」という "時限 タイプ" であることが条件。「食らい 判定が設定されていない状態がある」 という "判定消滅タイプ" の無数技に スーガーコンボやオリジナルコンボを 仕掛けても、相手の停止時間中は絶対 に攻撃が当たらない(写直参照)。

ちなみに、時間の経過とともに飛び 道具の攻撃値が下がっていくという現象(~P.273)は、相手の停止時間中だけでなく、画面暗転中にも発生する。

■無敵タイプのちがい

動作		無敵?	マイブ
必殺技	必殺技		消滅
ZERO カウン	ZERO カウンター		限
スーパーコンポ、	暗転前	判定	消滅
オリジナルコンボ	暗転後	時	限
空中受け	空中受け身		限
吹き飛び		判定	消滅
起き上が!)	判定	消滅

オリジナルコンボの持続時間

オリジナルコンボ発動中はゲージが60分の3秒間隔で1ドットすつ減り、ゲージがゼロになるとオリジナルコンボの効果も切れる。よって、持続時間は右のように計算するごとが可能。

オリジナルコンボの持続時間

暗転終了(発動時のオリジナル ×3)/60秒

※ゲージ満タン時は計算上の時間より長い464/60秒になる(詳細は下記)

ゲージ満タン時のメリット

ゲージ満タン時にオリジナルコンボ を発動させると、ゲージが減りはじめ るのが通常より60分の32秒遅くな り、そのぶん持続時間も長くなる。さ らに、条動時の無敵時間が通常より 60分の1秒長くなるというメリットも 得られるのだ(相手の停止時間は計算 上の時間より60分の1秒損くなるがら



▲オリジナルコンボを発動したところ。通常は、画面暗転が終わった瞬間からオリジナル コンホケージが減少しはじめる



▲ゲーン満タン時なら暗転終了の約0.5秒後 まではゲージが減らず、そのぶん持続時間が 延長される。これは大きな利点だろう

オリジナルコンボの中断

オリジナルコンボの持続時間が終了 する前でも、相手の攻撃を食らうか、 そのラウンドが終わる(相手をKOす るか制限時間がゼロになる)と、オリ ジナルコンボの効果が切れる。しかも その場合は、ゲージの残量が、満タン

オリジナルコンホ中断時のゲージ残量

中断直前のゲージ残量-72(単位: ドット)

時の50%分(=72ドット)も減って しまうのだ。ちなみに、ゲージ満タン 時に発動したオリジナルコンボが発動 直後(ゲージの減少がはじまる前)に 中断させられた場合は、ゲージの残量が50%ちょうどになるため、ゲージをタメることなく、再度オリジナルコンボを発動させることができる。

0 TA VA 10 0

オリジナルコンボの強弱差

オリジナルコンボ中は、使用キャラクターの分身が1体出現する(それ以外はただの残像)。分身は、本体の行動をトレースする性質を持つが、本体との時間差は発動時に押したボタンの送いで決る。そのため、同じ連係を仕掛けたとしても、分身の攻撃するのだ(右写真参照)。

仕掛けたとしても、分身の攻撃するタイミングが変わるのだ(右写真参照)。 オリジナルコンボの使いわけを簡単 に説明すると、弱は連続技で分身の攻撃 をヒットさせたくない(相手の吹き飛 ふ高さやダメージ星を変えたくない) ときに利用可能。ただし、仕掛ける攻撃 撃の組み合わせしだいでは、これらの 定義が当てはまらないこともある。

《実験》分身の追尾間隔が強中弱でどれだけちがうのか?

オリジナルコンボ発動後

Step①相手を跳び越えつつ攻撃(めくり攻撃)

Step②着地と同時に弱攻撃

Step③すぐ相手方向にジャンプしてStep①を行なう





▲本体が着地した直後に分 身が攻撃を仕掛ける





▲本体がジャンプしたとこ ろで分身が攻撃する





▲本体と分身で相手をはさむように攻撃を行なう



オリジナルコンボ発動中の技は何が変わる?

オリジナルコンボ発動中は、分身が 出現するほかにも、本体のさまざまな 能力に変化が起こる。これにより、す ばやい攻めが可能となるが、一撃あた りの攻撃力は下がってしまう。前作と ちがい、本体の移動能力や技の動作速 度は通常時のままだが、例外的にバー ディー、ベガ、バルログの一部の技は 動作時間が少し変化する。

オリシナルコンボ発動中の技の性能変化

- ほとんどの技がキャンセル可能になる (→P.235)
- · ジャンプ中に攻撃を2回以上出せる(春崖、サガット、元、E本田をのぞく)
- ・ヒットストップ時間が半分になる(飛び道具はヒットストップが発生しない) ・カウンターヒットさせることができなくなる
- ビョリ値がゼロになる
- コンボ修正が1ヒット目から発生し、かつ割合が大きくなる (→P.272)
- ・挑発が何度でも使用可能になる
- ソウルスルーの攻撃能力がなくなる
- ・ブルヘッド、ブルホーンの予備動作が60分の1秒短くなる
- ・ベガワーブ、スカイハイクロー、フライングバルセロナアタックの予備動作が 60分の1秒長くなる



分身と本体のちがい

本体が出した攻撃と分身が出す攻撃 のちがいは、右記のとおり。オリジナ ルコンボ発動中に連続技を狙うなら. これらの点に注意しないと、攻撃が最 後までヒットしないことがある。その ため、技の組み合わせや攻撃時の状況 によっては、分身の攻撃をわざと当て ないようにする工夫も必要となるのだ。

分身の攻撃が本体の攻撃と異なる点

- ・攻撃値が本体の攻撃の半分まで減る(飛び道具のみ減らない)
- ・相手をのけぞらせる時間が短くなる (→P.253)
- ・攻撃時にヒットストップが発生しない
- ・相手を吹き飛ばす方向が上に固定される (→P.258)
- ・投げ技、ヨガフレイム、ヨガブラスト、バトリオットサークル、クリミナルア ッパー(竜巻)の攻撃能力が発生しない(打撃投げは投げ動作に移行しなくなる)

オリジナルコンボ発動中の投げ

オリジナルコンボ発動中にかぎり、コマンド投げで、ガ ード、のけぞり、ダウンで硬直している相手を投げること が可能になる。つまり、ヒット効果がのけぞりの攻撃→コ マンド投げをつづけて仕掛ければ、最初の攻撃がヒットし ようがガードされようがコマンド投げをキメられるのだ。

一方、ダウン中の相手に対する投げは、相手が地面に落 ちた直後の約0.1 秒間しか行なえず、しかも投げ可能な時 間帯が相手キャラクターごとに異なる(下表参照)。かな り練習しておかないと、確実に成功させるのはむずかしい。

■地面に落下してから投げられ判定が 出現している時間帯 (単位: 1/60秒)

The Carmediants (were 1) 0013	,
該当するキャラクター	時間帯
春 麗	13~21
リュウ、ケン、サガット、アドン、 パーディー、ナッシュ、ローズ、ベガ、 豪鬼、ダン、ダルシム、ザンギエフ、 ロレント、ブランカ、E本田、 バルログ、キャミィ、コーディー、 パイソン、ユーリ、ユーニ	15~21
ガイ、ソドム、R.ミカ	17~21
元、さくら、かりん	19~21

のけぞり中の相手を投げる





げが空振りしてしまうはず



▲だが、オリジナルコンボ発動 中なら連続技として投げられる。 相手は回避することができない

ダウン中の相手を投げる



▲しゃがみ強化などでダウンさ せた相手が地面に落ちた直後に コマント投げを仕掛ける



▲相手が投げ間合いにいれば、 このときも投げ枝をキメること が可能になっているのだ



オリジナルコンボキャンセル

オリジナルコンボ発動中は、本来なら不可能な流れのキャンセルも行なうことが可能。キャンセルの実行条件は 右表のとおりで、どの技も何かしらの 制限が課せられる。なお、移動しなが ら攻撃する基本技(ダルシムのしゃが み弱ドなど)は、オリジナルコンボ発 動中だと特殊技あつかいになり、必殺 技や挑発でしかキャンセルできない。 キャンセルして出す技のコマンド入

キャンセルして出す技のコマンド入 力受付時間も技の流れごとに異なり、 必殺技や挑発でのキャンセル以外は、 ヒットストップが終わるまで、ボタン を押してもキャンセルが行なわれない。

1111 4.44	キャンセルして出す技							
出した技	基本技	特殊技	必殺技	挑発				
基本技	当たった あとのみ	当たったのみ	\bigcirc	\bigcirc				
特殊技	×	×	\bigcirc					
必殺技		0	\bigcirc	0				
挑発	×	×	×	×				

※必殺技はキャンセル可能になるまでの時間が技ごとに異なり、キャンセル不可の技もある (→P.236)

ジャンプ攻撃の連発とキャンセル

オリジナルコンボ発動中は、直前に出したジャンプ攻撃の動作時間さえ終われば、着地前でもつぎの技を出すことができる。技によっては、3回以上連発することも可能だただし、ジャンプ攻撃をキャンセルする場合は、豪鬼の天魔空刃脚やダルシムのドリル頭突き(キック)→空中必吸及という流れのみ可能で、その3種類以外の空中特殊技とジャンプ基本技はすべてキャンセル不可能となっている。



▲オリジナルコンボ発動後にド リルキックを当て、すぐにヨカ テレポートのコマンドを入力



▲着地前にヨガテレポートを出 せる。ダルシムはこれ以外の流 れではキャンセルできない

飛び道具→飛び道具のキャンセル

飛び道具タイプの技は、弾が相手に当たってから右表の 時間が経過するか、弾が画面外に消えれば再使用できる。 これはオリジナルコンボ発動中も同様で、本体が撃った弾 さえ消えれば、分身の弾が画面内にあっても再発射できる のがポイント。ただし、右表の時間が過ぎても、技の動作 が終わるか、キャンセル可能な財後(一P.236)になるま では再発射できない。表内の数値では連射しやすそうなソ ニックブームやサイコショットの連射ベースが遅いのは、 動作をキャンセルすることができないためだ。

■飛び道具が相手に当たってから 再発射可能になるまでの基本時間

技 名	時間
ソニックブーム	3/60秒
サイコショット	9/60秒
ヨガファイア	12/60秒
各種波動拳(さくら以外)、気功拳、各種タイガーショット、我道拳	15/60秒
ソウルスバーク、波動拳(さくら)	27/60秒
スティンガー	40/60秒
バッドストーン	44/60秒

オリジナルコンボ中のコマンド入力

オリジナルコンボ発動中は、タメ系 コマンドのタメ時間が短くなる。しか し、レバーを入れたままオリジナルコ ンボを発動させてしまうと、それまで のタメが解けるうえに、1 秒後までタ

カッナルコンボ動中のレバータメ帰り 0.1秒(通常は1.0秒)

メが完成しなくなる。発動直後にタメ 系必殺技を出したいなら、画面暗転が 終わってからタメをはじめること。 ちなみに、オリジナルコンボ発動中

は、リュウにかぎり、→ ♣ N → + P と 操作すると、昇龍拳ではなく波動拳の コマンドが優先されるという現象も起 こる(ケンや豪鬼は変わらす)。

■オリジナルコンボ発動中に必殺技がキャンセル可能となるタイミング

キャンセル可能になるタイミング

לו כ 11

波動拳	弾発射の3/60秒後	
灼熱波動拳	弾発射の3/60秒後	
昇龍拳	着地の1/60秒後	
竜巻旋風脚	×	
空中電巻旋風脚	×	

波動拳	弾発射の3/60秒後	
昇龍拳	着地の1/60秒後	
電巻旋風脚	×	
空中電差旋風脚	×	

気功拳	弾発射の5/60秒後
天昇脚	着地の1/60秒後
百製脚	動作終了の弱5/60秒、中9/60秒、強13/60秒前
旋円蹴	×

●サガット

タイガーショット	弾発射の6/60秒後	
グランドタイガーショット	弾発射の6/60秒後	
タイガーブロウ	着地の1/60秒後	
タイガークラッシュ	着地の1/60秒後	

●アドン

ジャガーキック	着地の1/60秒後	
ジャガートゥース	着地の1/60秒後	
ライジングジャガー	着地の1/60秒後	

●バーディー

ブルヘッド	攻撃判定出現の10/60秒後
ブルホーン	攻撃判定出現の12/60秒後
マーダラーチェーン	×
バンディットチェーン	×

●ガ イ

武神旋風脚	着地の1/60秒後	
武神イズナ落とし	着地の1/60秒後	
イズナの肘落とし	着地の1/60秒後	Т
崩山斗	×	
疾駆け	×	
急停止	×	
影すくい	×	
首狩り	×	

・ソドム

ジゴクスクレイブ	攻撃判定出現の弱5/60秒・中&強7/60秒後
ブツメツバスター	×
ダイキョウバーニング	×
シラハキャッチ	×
ヤグラリバース	×

●ナッシュ

ソニックブーム	×	
サマーソルトシェル	着地の1/60秒後	

●ローズ

ソウルスバーク	弾発射の3/60秒後
ソウルスルー	×
ソウルリフレクト	攻擊判定出現の弱7/60秒・中10/60秒・強12/60秒後
ソウルスパイラル	攻撃判定出現の弱&中7/60秒・強11/60秒後

ガ

サイコショット	×
ダブルニーブレス	着地の1/60秒後
ヘッドブレス	×
サマーソルトスカルダイバー	×(ヘッドブレス版は着地の1/60秒後)
ベガワーブ	×

豪波動拳	弾発射の4/60秒後
灼熱波動拳	弾発射の6/60秒後
斬空波動拳	×
豪昇龍拳	着地の1/60秒後
竜巻斬空脚	×
空中竜巻斬空脚	×
阿修羅閃空	無敵時間終了の1/60秒後
百鬼豪斬	攻撃判定出現の弱9/60秒・中12/60秒・強14/60秒後
百鬼豪衝	着地の1/60秒後
百鬼豪尖	着地の1/60秒後
百鬼豪砕	×(空振り時は着地の1/60秒後)
百鬼豪墜	×(空振り時は着地の1/60秒後)

我道拳	弾発射の5/60秒後	
晃龍拳	着地の1/60秒後	
断空脚	着地の1/60秒後	
空由新空期	機構の1/60秒後	

●ダルシム

ヨガファイア	弾発射の5/60秒後
ヨガフレイム	炎消滅の20/60秒後
ヨガブラスト	炎消滅の11/60秒後
ヨガテレポート	×

●ザンギエフ

最後の攻撃判定出現の6/60秒後
最後の攻撃判定出現の12/60秒後
攻撃判定出現の弱13/60秒中15/60秒・強17/60秒後
×
×
×

技 名 キャンセル可能になるタイミング 技 名 キャンセル可能になるタイミング

●元

百連勾	動作終了の弱5/60秒中7/60秒強9/60秒前
逆瀧	着地の1/60秒後
蛇穿	×
復牙	着地の1/60秒後

●ロレント

バトリオットサークル	攻撃判定出現の 1 & 2 48/60秒 3 30/60秒後
スティンガー	着地の1/60秒後
メコンデルタアタック	×(攻撃時は着地の1/60秒後)
メコンデルタエアレイド	×(攻撃時は着地の1/60秒後)
メコンデルタエスケイブ	着地の1/60秒後

のさくら

波動拳	弾発射の5/60秒後	
咲桜拳	着地の1/60秒後	
春風脚	着地の1/60秒後	
空中春風脚	着地の1/60秒後	
さくら落とし	×	

●ブランカ

エレクトリックサンダー	動作終了の13/60秒前	
ローリングアタック	×	
バックステップローリング	×	
バーチカルローリング	×	

●E.本田

百裂張り手	動作終了の第14/60秒中17/60秒-強23/60秒前(必
スーパー頭突き	着地 (見た目の着地) の2/60秒後
スーパー百貫落とし	着地の1/60秒後
大銀杏投げ	×

●バルログ

ローリングクリスタルフラッシュ	弱1回目、中2回目、強3回目の着地の1/60秒後
スカイハイクロー	×
スカーレットテラー	着地の1/60秒後
フライングバルセロナアタック	×
イズナドロップ	×
バックスラッシュ	着地の1/60秒後
ショートバックスラッシュ	着地の1/60秒後

●キャミィ

スパイラルアロー	着地の弱14/60秒・中15/60秒・強18/60秒後
キャノンスバイク	着地の1/60秒後
レイザーエッジスライサー	×
フェイタルレッグツイスター	×
クロスシザーズドロップ	×
キャノンストライク	着地の1/60秒後(必)
キャノンリベンジ	× (返し技なら着地の弱1/60秒後、中×・強×)

●コーディー

クリミナルアッパー	バンチ攻撃出現の4/60秒後
ラフィアンキック	攻撃判定出現の弱&強12/60秒・中10/60秒後
バッドストーン	弾発射の1/60秒後

●R.ミカ

フライングビーチ	着地の1/60秒後
シューティングビーチ	着地の1/60秒後
パラダイスホールド	×
デイドリームヘッドロック	×

●かりA.

- 11. 17 IV	
紅蓮拳	攻撃判定出現の①×②×③10/60秒後(必)
紅蓮崩掌	攻撃判定出現の10/60秒後(必)
紅蓮頂肘	攻撃判定出現の10/60秒後(必)
紅蓮無尽脚	2ヒット自出現の8/60秒後(必)
紅蓮楔	攻撃判定出現の11/60秒後(必)
紅蓮殲破	着地の1/60秒後(必)
紅蓮夜叉 (PRとも)	×(返し技なら攻撃判定出現の8/60秒後)(必)
無尽脚	2ヒット目出現の8/60秒後(必)
芥 . 別城石皮	着地の1/60秒後(必)
崩掌	攻撃判定出現の10/60秒後(必)
烈尖頂	×
烈尖頂肘	攻撃判定出現の10/60秒後(必)
夜叉返し(PIKとも)	×(返し技なら攻撃判定出現の8/60秒後)(必)
荒熊いなし	×

●バイソン

• • •	
ダッシュストレート	×
ダッシュアッパー	×
ダッシュグランドストレート	×
ダッシュグランドアッバー	×
ターンパンチ	放射対応出現の(1)11/60秒(2)14/60秒(3)17/60秒後

●ユーリ

	. ,		
スナー	イビングアロー	着地の1/60秒後	
キャ	ノンスパイク	着地の1/60秒後	
アクナ	カルスピンナックル	×	

01--

着地の弱14/60秒・中15/60秒・強18/60秒後
着地の10/60秒後
着地の1/60秒後
×
×
×
着地の1/60秒後(必)
×
×

※技の強弱でキャンセル時間が変わる技は、弱中強それぞれの時間を記してある

※派生技や押しタメ系の技は各攻撃のキャンセル可能時間を 1/2~3 のあとに記載(数字は段数や段階に対応) ※(必)マークがついているのは、必殺技や挑発でのみキャンセル可能な技

O VIO

ペースで攻撃できる。③連続技で多大

オリジナルコンボの長所は、①発動 なダメージを与えられる (単体例は右 時間がある。②分身とオリジナルコン ボキャンセルによって通常よりも早い

ページを参照)、といったところ。以 上の点を考えれば、オリジナルコンボ が有効な状況が思いつくはずだ。

ここでは、オリジナルコンボの効果

オリジナルコンボの使い道

を参考にしてほしい。

一瞬のスキ に攻撃する

相手が技を空振りしたり、気絶状態になったら、即 座にオリジナルコンボを発動。 すると 受動時の効果 で相手が無防備になる時間が延長されるため、攻撃を ヒットさせるのがラクになる。

跳びこみ の迎撃

相手の跳びこみを引きつけて発動し、発動時の無 敵&相手を強制停止させる時間を利用して迎撃。無敵 時間中なら地上戦向きの技でも対空技となり、また、 抑動後は空中コンボで追加ダメージを与えられる。

ガードを くずすの

ジャンプ後、相手の頭上付近まで除りたら弱で発動 して、すぐに攻撃。そして、羞地と同時に足払いを仕 掛ければ、相手がどうガート操作しても、ほぼ確実に 一方の攻撃がヒットする。そのまま攻めこもう。

ガードを くずすの

攻撃を何度もガードさせ、相手がカードクラッシュ を起こしたスキにダメージを与える。ギリギリで強制 ガードを成立させないように攻めて、効率良く相手の ガードパワーゲージを減らしていこう (→P.268)

吹き飛んだ 相手に追撃

相手を吹き飛ばしたあとに発動して、そのまま空中 コンボに持ちこむ。相手が空中受け身をとった場合で も、その無動時間を早送りできるので (→P232)、最 初の攻撃が空振りするケースは少ない。

的な使いかたをピックアップしてみた。

以下の活用法は、基本的に全キャラク

ター共通だが、そこでの攻めかたには

個人差がある。詳細は右ベージや§5

対空技 の回避

発動時の無敵時間で相手の対空技をかわし、そのス キに攻めこむ。相手の封空技を引きつけてオリジナル コンボを発動しないと失敗しやすいが、無敵時間を延 長できる下記のキャラクターなら狙いやすい。

ガードを くずすね

発動直後に投げ技を仕掛ければ、カードした相手に ダメージを与えられる。無動時間で相手の攻撃をかわ して投げることも可能だ。これで相手を画面端に追い こんだり、空中コンボの起点にするとなおいい。

トドメの

必殺技を何度もカードさせて、相手の残り少ない体 カをケズリとる、連発できる飛び着具や空流技がある とやりやすい。ただし、ジャンプ攻撃での反撃を受け やすいので、対空迎撃の準備を忘れないこと

空中発動時の無敵時間

空中オリジナルコンボ発動時の無敵 時間&相手の停止時間は、地上版と同 じ。ただし、アドン、ガイ、ローズ、豪 鬼、ダルシム、さくら、キャミィ、ユー リ、ユーニは、無敵時間が切れたあと も、技を出さなければ着地まで無敵状 態がつづく。そのため、相手の対空技 や空中コンボを回避しやすい(空中コ

ンボの回避は、空中受け身後にオリジ ナルコンボを発動させれば可能)。

余談だが、サガット、ナッシュ、豪 鬼、ザンギエフは、空中発動ポーズの 接触判定が大きい。よって、相手を跳 び越える直前に発動させれば、相手の 反対側にまわると見せかけて、直下に 降りるというフェイントが一応可能だ。



▲ジャンプ直後に発動させても、技さえ出さ なければ著様まで全身無敵になれる

キャンセルによる画面端ヒット制限の解除

吹き飛ばした相手が画面端にいると きは、追撃できる回数が制限されてし まう (→ P.258)。しかし、オリジナ ルコンボキャンセルで技を出しつづけ ているあいだは、ヒット制限を解除す ることができ、何度でも追撃可能。こ のときは、相手の空中受け身を封じる こともできるため (→P.260)、一石

二鳥の攻めとなる。ちなみに、前述の ヒット制限解除は、キャンセルした技 が当たらなくても発生する。相手を吹 き飛ばす→相手が落ちてくるまで基本 技を空振り→落ちてきた相手に追撃、 という流れでキャンセルをつづけたと きでも、空中受け身の使用と画面端で のヒット制限を無効にできるのだ。



▲オリジナルコンホキャンセルをくり返せは 画面端でも攻撃が当たりつづける



代表的なオリジナルコンボ連続技

飛び道具の連発

相手が地上かつ画面端にいるときの み有効。分身の飛び道具は本体のもの と同じ攻撃力を持つため、相手の体力 を効率良く減らせるが、右記以外のキャラクターは連射効率が悪いので(→ P.235)、飛び道具の連発が連続技に ならない。最後は相手をダウンさせて、 反撃される可能性をなくそう。

キャラクター	発 動	オリジナルコンボの流れ
リュウ	33	強、波動拳×n→強、竜巻旋風脚
ケン	弱	強、波動拳×n→→+強®
春麗	弱	強、気功拳×n→しゃがみ強化
サガット	弱	強、グランドタイガーショット×n→強、タイガークラッシュ
豪鬼	弱	(攻撃で間合いを離す)→強、豪波動拳×n→強、竜巻斬空脚
ダン	弱	強、我道拳×n→強、断空脚
ダルシム	55	弱、ヨガファイア×n→しゃがみ強≪or弱、ヨガフレイム

突進技の連発

横や上に移動して攻撃する必殺技を 利用。相手が遠くに吹き飛んだ場合、 前進しながら攻撃する技で追いかけれ ば、画面端以外でも連続技が成立す る。逆に、上昇する突進技は、相手が 画面端にいなければ連続技に組みこみ にくい。なお、ほとんどの連続技は、 技の空振りをまぜて相手の空中受け身 を封じる必要がある(-+P.260)。



キャラクター	発 動	オリジナルコンボの流れ(※ 1)
ソドム	中	中、ジゴクスクレイブ×n→強、ダイキョウバーニング
ローズ	弱中強	【中、ソウルリフレクト→★+中®空振り】×n
ベガ	弱	【中、ダブルニーブレス→空振り】×n
豪鬼	弱中強	(弱、豪昇龍拳→)弱、暴波動拳→強、百鬼豪衝→中、百鬼豪衝×n
ダン	中強	(弱、晃龍拳→立ち中K→強、断空脚→)弱、断空脚×n
ザンギエフ	中強	各種ダブルラリアット→【強、パニシングフラット→空振り】×n
元	中	強、逆瀧×n
E.本田	中強	強(画面端なら中)、スーパー頭突き×n
バルログ	35	【弱、スカーレットテラー→しゃがみ強≪空振り】×n
キャミィ	弱中強	【弱、キャノンスパイク→中、スパイラルアロー】×n
コーディー	55	【強、ラフィアンキック→空振り】×n
R.ミカ	弱	強(画面端なら弱)、シューティングピーチ×n
ユーリ	弱中強	【(弱→強、)キャノンスパイク→立ち強 K)→強、スナイビングアロー】×n

■面面端(付近)田

	MT/HI		
キャラクター	発 動	オリジナルコンボの流れ	
アドン	中	中攻撃→【立ち強⑥(2ヒット目)→弱、ジャガーキック】×n	
ナッシュ	弱	【強、サマーソルトシェル→空振り】×n	
バルログ	弱	強、ローリングクリスタルフラッシュ×n	
キャミィ、ユーリ、ユーニ	弱 強 強、キャノンスバイク×n(弱、発動時は1回目のあとに空振りをませ		
かりん 中強		強、崩掌×n	

投げコンボ

オリジナルコンボ発動中のコマンド 投げは、のけぞり&ガード中の相手も 投げられる。右記の手順なら、相手の 起き上がりに攻撃を重ねて、再度投げ ることも可能 (ソドムの場合は空中受 け身で回避される可能性あり)。分身 の攻撃で聞合いが離れてしまわないよ う、「ディーとソドム以外は中か強 で発動するといい。

キャラクター	発 動	オリジナルコンボの流れ
バーディー	弱	爾攻撃→強、マーダラーチェーン→(ブルホーン(※2)で接近)→強、マーダラーチェーン
ソドム	弱	弱攻撃→強、ブツメツバスター→(中or強、ジゴクスクレイブ×2で接近)→くり返し
ザンギエフ	弱中強	中攻撃→強(※3)、アトミックスープレックス→(歩いて接近)→くり返し
R、ミカ	弱中強	弱攻撃→強、デイドリームヘッドロック→(歩いて接近)→くり返し
E.本田	弱中強	弱攻撃→強、大銀杏投げ→ (歩いて接近) → < り返し×2
かりん	弱中強	弱攻撃→強、荒熊いなし→ (歩いて接近) → くり返し×2
ユーニ	弱中強	弱攻撃→弱、アースダイレクト→ (歩いて接近) →くり返し×2
F		

※1……「空振り」はキャンセルで出す基本技や特殊技をわざと空振りさせて、相手の空中受け 身を封じたり、相手に軽近すること。後者の場合は技名も併記、※2……基本的にはポタン3つ 押し版 分身の攻撃だけを重ねれば成立する。起き上がりが早い相手(→P.253)には無効 ※3 ……相手の右側にいるときは認にしないと、間合いが離れてつぎの攻撃が届かなくなってしまう

オリジナルコンボをガードされたら?

発動タイミングが悪かったり、相手 の対応が的確だったなどの理由で、最 初の攻撃をガードされたときは、すぐ に相手のガードを据さぶる連係か、ガ ードクラッシュ(またはケズリ)狙い の連係に切り替えること。オリシナル コンボ発動中は、ガードが行なえなく なるため、何かしらの攻撃を相手に当 てしまうのだ。



▲オリジナルコンホの連続技が途中でガート された場合、しゃがみカード不能技があるな ら、すぐにキャンセルで仕掛けよう



▲相手のカードがくすれたときに、しゃがみ カート不能技を必殺技でキャンセルすれば、 連続技をキメなわせるのだ

eo Mara Valeo

相手に逃げられたら?

オリジナルコンボ発動中に相手が遠くまで逃げたときは、 前方ジャンプや横移動タイプの突進技で追いかけたいところだが、迎撃されてしまうケースが多い(とくに前者)。飛 び道具があるキャラクターなら深追いは避け、飛び道具の 連発で相手の体力をケズったり、飛び道具をタテにして接 近する(飛び道具を撃つ一前進する技を出す、をくり返 りといいだろう。一方、飛び道具を持っていないキャラ クターは、パクチで追いかけるか、後方ジャンプなどで相 手の攻撃が届かない間合いまで逃げるのが無難か。





▲オリジナルコンホを回避されたときは、飛び道具の連発で相手にプレッシャーをかける

▲相手が跳んできたら、無敵技 でキャンセルして迎撃し、その まま空中コンボに持ちこもう

0 7 7 7 0 0

オリジナルコンボでの連係への対処法

オリジナルコンボでの連係を仕掛けられても、下記のように対処すれば、受ける被害を最小限におさえられる。たとえば、対処できないと思われがちなジャンプ攻撃→足払いも回避することが可能だ。一方、こちらの対応ミスで相

手の連続技を食らってしまったときは、ダメージ軽減(→ P.273)で対抗すること。空中コンボ中なら、レバガチャ をしながら P.ボタンを何度も同時に押すことで、ダメージ 軽減と空中受け身のコマンドをまとめて入力するといい。

対処法①

ZEROカウンターで反撃

相手の攻撃をガードできたら、迷わ すZERO カウンターで反撃しよう。こ れなら、ジャンブ攻撃・足払いや、基 本技・コマンド投げの連係にも反撃で きるのだ。相手のオリジナルコンボを 中断させるというメリットもあるので、 種種的に狙っていきたい。



が唯一の対抗手段、、ZEROカウン・投げコンボに対し

対処法② ジャンプで逃げる

相手の攻撃にスキがあれば、すぐさまジャンプして逃げよう。強制ガード 時ならレバーを ● (相手が足払いを使ってくる場合は 1) に入れておくと、 攻撃が長時間とされたときはジャンプ で逃げ、相手の攻撃がつづいていると きはガード状態を維持できる。



プで逃げるのが無難 いときは、後方ジャ のをあるが画面端にい

対処法3 対空技の進備を

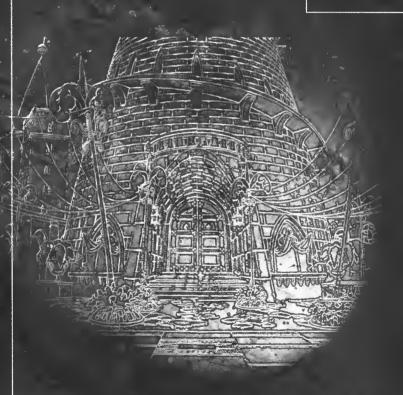
オリジナルコンボによる連係は空中 攻撃(ジャンプ基本技)が起点となる ことが多い。そこからの攻めを封じる ため、相打ちでもいいから対空迎撃を 行なおう。オリジナルコンボ発動中の 相手はガード不能なので、ジャンプ攻 撃でも有効な対空柱になる。



■ こんてきたら迎撃する めて待ち、相手が跳び かいまする。

ALL ABOUT STREET FIGHTER ZERO3

\$4



SYSTEM

はじめ

以降のページでは、本作のゲームシステムに関するデータ やその活用法を説明していく。まずは、自分の知りたいデー 夕がすぐ見つけられるように、下には目次、右には索引をか ねた対戦格闘ゲーム用語集を用意した。用語集では、参考 までに本書未使用の単語も掲載している。

システム解析・掲載項目

移 動 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	P.244
投 げ 技	
コマンド	
レバガチャー 効率のいい入力方法、効果のある状況	
リパーサル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	P.253
キャンセル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	P.254
カウンターヒット・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
打撃無効化・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
空中コンボーシステム、追撃可能時間、狙いどころ	_
空中受け身 役割、種類、受け身後の行動、欠点ほか	
地上受け身・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
気絶(ビヨリ)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
ガ ー ド	P.267
ガードクラッシュ ガードパワーゲージの上限、硬直時間ほか	P.268
食らい判定・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
ダメージ計算・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	P.272
得 点 攻撃ヒット時の得点、ボーナス点ほか	P.274
テストモード テストモードで変更可能な項目	P.276

対戦格闘ゲーム用語集

あ行

足払い【あしばらい】

しゃがみ状態でのキック攻撃。基本的に立ちガードでは妨げない。

当たり判定 (あたりはんてい) → P.270

攻撃の命中などを判断するための範囲。攻撃判定、食らい判定、接触判 定などがある。

当てる【あてる】

本書における。攻撃をヒットprガードさせることの総称。

永久コンボ 【えいきゅう-combo】 特定の流れの攻撃を永久にくり返せるタイプの連続技。

起き上がり【おきあがり】→P.253 ダウンしたキャラクターが立ち上がって行動可能になるまでの状態。

置く「おく」

相手の移動先や攻撃先を読んで、その場所に攻撃を出しておくこと。

か行

重ねる [かさねる]

起き上がりや吹き飛び後など、相手の無敵状態が終わったところに、攻 撃(おもに攻撃判定が消える直前)が当たるように技を出すこと。

固める【かためる】

相手が反撃しづらいよう、スキのない攻撃を連続でガードさせること。

空ジャンプ【から-jump】

ジャンプ (おもに前方ジャンプ) 中に攻撃を出さないまま着地すること。

気絶【きぜつ】→P.266

攻撃を食らったキャラクターが突然ダウンしたあと、起き上がると同時 に一定時間行動不能となる現象。

基本技 [きほんわざ] → P.227

ボタンを押すだけで使用できる攻撃。通常技。

決め打ち【きめうち】

そのときの状況を問わず、一連の動作を最初から最後まで行なうこと。

キャンセル [cancel] → P.227、235、254 何かしらの動作を中断して、別の動作へと移行すること。

空中判定【くうちゅうはんてい】

キャラクターが空中にいると判定されている状態。

ケズリ【けずり】→P.273

必殺技やスーパーコンボなどをガードしたときに体力が少し減る現象。

コマンド [command] → P.250

特定の動作を行なうための操作。 コマンド投げ【command-なげ】→P.246

必殺技やスーパーコンボにおける投げ技。必殺投げ。

コンボ 【combo】 →連続技

さ行

スカる【すかる】
攻撃が空振りすること。

セルフディレクション [self direction] 特を出すとき、自動的に相手方向を向いてから動作をはじめる視象。

先行入力【せんこうにゅうりょく】→P.260

その動作が可能になる直前にコマンドの入力を行なうこと。

即死【そくし】

連続技や特定の技で相手の体力を満タンから一気にゼロにすること。

1013

対空技【たいくうわざ】

相手の跳びこみを迎撃するときに有効な技。

縦押し【たておし】

弱 P と弱 K というように、縦一列にならんだ P ボタンと K ボタンを同時 に押すこと。

地上判定【ちじょうはんてい】

キャラクターが地上にいると判定されている状態。

中段技【ちゅうだんわざ】

立ちガードでは防げるが、しゃがみガードでは防げない地上攻撃。

通常技【つうじょうわざ】→基本技

つながる【つながる】

特定の攻撃から、つぎに出した攻撃まてが連続でヒットすること。

ツブす【つぶす】

相手が攻撃してきたところに、こちらの攻撃を一方的に当てること。

ディレイ [delay]

コマンド入力を受付時間開始より遅らせて行なうこと。

出ぎわ【でぎわ】→予備動作

ドット [dot]

ゲームの画面を構成する小さい四角。長さの単位でもある。本作では、 画面内に横384個×縦224個のドットが表示されている。

跳びこみ 【とびこみ】

地上にいる相手に対して、前方ジャンプからの攻撃を仕掛けること。

な行

2択 (2たく)

対処法が相反する攻撃を使いわけて、相手をカクランすること。

のけぞり [のけぞり] →P.253、256

攻撃を食らい、地上で身体を曲げながら行動不能になった状態。

昇り【のぼり】

ジャンプした直後 (上昇中)。おもに攻撃を出すタイミングを示す。

は行

派生【はせい】

特定の動作中に追加コマンドを入力すると、専用の動作を行なえるよう になっていること。

ハメ【はめ】

反撃や回避が不可能な(または非常に困難な)攻撃。

必殺投げ【ひっさつなげ】→コマンド投げ

ヒット効果【hit-こうか】→P.23

攻撃がヒットしたときに相手がとる動作や演出効果の総称。

ヒットストップ [hit stop] → P.255、256 psh ニャール として として できか に でき できか に できな に

ヒットバック [hit back]

攻撃を当てたときの反動で、相手または自分が後方にスペる現象。

フォロースルー【follow through】→ P.22 攻撃が終わってから行動可能になるまでの無妨値状態。硬化時間。

フレーム [frame]

ゲーム画面は映像を高速に切り替えることで動いて見えるが、その最小 単位となる1コマ。本作では1フレームの表示時間=60分の1秒。

表行

待ち【まち】

横極的に攻めることはせず、相手が攻撃してきたところ、または相手が 技を空振りしたところに攻撃を行なう、という対応型の戦法。

無限コンボ【むげん-combo】→永久コンボ

無敵技【むてきわざ】→P.232、253

動作開始からしはらく無敵状態になる技。スーパーコンボなどが該当。

冥土行き【めいどいき】→即死

目押し【めおし】

ボタンの入力時間が一瞬しかないとき、ボタンをむやみに連打するので はなく、タイミングに合わせて一発勝負で押すという入力方法。

めくる [めくる]

相手の背後にまわりつつ攻撃を当てること。おもに挑び越えながらのジャンプ攻撃を指す。通常とは逆の方向にレバーを入れないと防げない。

や行

要素【ようそ】→P.250

斜めを含めた入力方向。⇒要素なら⇒と♪とゝが該当する。

予備動作【よびどうさ】→P.246

攻撃能力を持つ技の動作開始から攻撃判定出現までの状態。出ぎわ。

ら行

リバーサル [reversal] → P.253

行動不能な状態から行動可能になった瞬間のこと。起き上がり、ガード、 のけぞり、吹き飛び後などに適用される。

レバガチャ【ればがちゃ】→P.252

レバーをガチャガチャとすばやく振る操作方法。本書では、さらにボタン連打も含めた操作方法として、この用語を使用している。

連続技【れんぞくわざ】→P.239、258、338

攻撃をヒットさせた相手が行動可能になる前につぎの攻撃を仕掛け、回 避の余地を与えずに連続で攻撃をヒットさせていくこと。

わ行

割りこみ【わりこみ】

コンピュータが処理を行なう時間の最小単位。1割りこみ=60分の1秒。

割りこむ【わりこむ】

相手の攻撃と攻撃の合間に反撃を行なうこと。



移動能力の個人差

各キャラクターの移動能力を下表に まとめてみた。かなりの個人差がある ことがわかるだろう。ちなみに、地上 移動の速度はISMごとに異なる(個 別に数値が設定されている)が、ここ ではZ-ISMのデータのみ掲載した。X-

ISMとV-ISMでは、平均的に右表の 割合で移動速度が変化する。一方、ジ ャンプの移動速度は全ISM共通だが、 元とロレントは、X-ISM時にジャンプ の動作自体が変わるため、移動能力が ほかのISMと異なったものになる。

■ ISM による地上移動速度のちがい

ISM	移動速度
X	×1.02
Z	×1.00
V	x 1 04

■移動	が能力ー	-覧表	※速度の単位は1/	60秒あたりに進むト	ット、飛距離と高さの	単位はドット。滞空間	持間の単位は1/60秒	
>	動作	地上	移動		前方ジ	ャンプ		
キャフ クター	1	前進速度	後退速度	速度	飛距離	高さ	滞空時間	
IJ	ュウ	3.0	2.0	3.5	141	81	46	
ケ	ン	3.0	2.0	3.5	141	81	46	
春		4.0	3.0	4.1	163	88	44	
サカ	ゴット	2.5	3.0	2.6	94	74	42	
ア	ドン	3.0	2.0	4.0	168	78	42	
11-	ディー	2.1	2.3	3.0	108	59	36	
ガ	1	3.5	2.5	5.0	227	102	50	Ī
ソ	ドム	3.0	2.0	4.0	150	68	39	
ナッ	ノシュ	3.1	2.3	3.5	140	76	45	
	ーズ	3.0	20	4.0	176	89	44	
~	ガ	4.0	3.0	5.5	205	90	40	
裹	鬼	3.0	2.0	3.5	141	81	46	Ī
ダ	ン	3.0	2.0	3.5	141	81	46	
ダル	レシム	2.0	1.4	2.3	106	99	66	
ザン	ギエフ	2.3	1.2	2.9	96	68	39	
	喪流	2.8	2.3	3.1	121	85	45	
元	忌流	3.5	2.8	3.8	165	94	44	
	X-ISM	2.8	2.3	3.4	145	90	45	
	通常	3.5	2.5	3.5	141	81	46	
ロレント	ハイジャンプ			7.4	291	73	41	
	X-ISM	3.6	2.6	7.5	288	73	41	
	< 5	3.0	2.5	3.5	141	79	46	
ブラ	ランカ	2.3	1.9	3.5	128	113	41	
E.	本田	2.4	- 1.6	3.3	125	62	44	
101	レログ	4.1	3.3	5.5	168	120	39	
++	アミィ	3.9	2.9	3.5	140	89	48	
	ディー	2.8	2.1	3.5	124	71	40	
R.	ミガ	3.0	20	3.5	140	81	46	
か	りん	4.0	3.0	3.5	135	87	44	
11-	イソン	3.0	2.5	3.5	122	68	39	
_ ユ	ーリ	3.4	2.4	3.5	140	89	48	Ī
ュ	-=	3.4	2.4	3.5	140	89	48	Ī

ジャンプ前後のスキ

ジャンプをする画前と、ジャンプから着地した瞬間には、わずかなからスキが発生する(ジャンプ攻撃は上昇前のスキ時間の60分の1秒後から使用可能)。スキができる時間は右表のとおりだが、必殺技をはじめ、右端の表で○のついた動作なら、そのスキをキャンセルできる。なお、ジャンプ中に何かしらの技を出した場合に、着地した瞬間だけ基本技が出せない。

■ジャンプ前後のスキ時間

キャラクター	上昇前	着地後			
元、バルログ	2	3			
* 14	2	5			
バーディー、ソドム、 R.ミカ	5	4			
ザンギエフ	6	4			
ロレント (ハイジャンプ時)	7	4			
上記以外	3	4			

※数値の単位は1/60秒

■ジャンプ前後のスキをキャンセルできる行動

行動	上昇前	着地後
しゃがむ	×	0
移動、ジャンプ	×	×
基本技	×	0
投げ技	×	0
必殺技. スーパーコンボ	0	0
ガード	×	0

※○のついた行動でキャンセル可能

※滯空時間(キャラクターか空中にいると判定されている時間帯)はジャンプ前後のスキを含まない

垂直ジャンプ			後方ジャンプ			動作	
	高さ	清空時間	速度	飛距離	高さ	滞空時間	29-
	84	47	4.0	160	87	48	リュウ
	84	47	4.0	160	87	48	ケン
	88	44	4.3	159	88	44	春 麗
	80	44	2.8	104	85	45	サガット
	78	42	3.0	126	78	42	アドン
	73	39	3.0	108	59	36	バーディー
	105	51	5.1	233	102	50	ガイ
	68	39	3.0	103	68	39	ソドム
	79	46	4.0	164	81	46	ナッシュ
	89	44	3.0	133	89	44	ローズ
	94	41	4.5	172	98	42	ベガ
	84	47	4.0	160	87	48	豪鬼
	84	47	4.0	160	87	48	ダン
	99	66	2.4	105	103	67	ダルシム
	73	40	2.8	99	78	42	ザンギエフ
	85	45	2.5	113	85	45	喪流
	94	44	4.0	176	94	44	忌流 元
	90	45	3.2	151	90	45	X-ISM
	83	47	4.0	170	87	48	通常
		_	7.5	304	78	43	ハイジャンプ ロレン
	73	42	7.5	304	78	43	X-ISM
	84	47	4.0	175	87	48	さくら
	115	41	3.6	134	118	42	ブランカ
	62	44	3.4	130	62	44	E.本田
	118	38	5.0	146	115	38	バルログ
	93	50	4.0	166	95	50	キャミィ
	68	40	4.0	154	74	41	コーディー
	84	47	4.0	170	87	48	R.ミカ
	84	47	4.0	170	87	48	かりん
ī	73	40	4.0	155	78	42	バイソン
-	93	50	4.0	166	95	50	ユーリ
	93	50	4.0	166	95	50	ユーニ

投げ技は、使用条件などによって、 通常投げ、空中投げ、コマンド投げ、 打撃投げの4種類に分類できる。それ ぞれ使いどころが異なるので、右表の 説明を読んでおくこと。打撃投げ以外 の投げ技は、相手がガードを固めたと きに使うのが有効だが、それ以外の状 況で仕掛けると、手痛い反撃を受ける こともある。一方、打撃投げはガード 可能なので、ガード主体の戦法をとっ ている相手には使わず、連続技に組み こむなどして確実にキメたいところだ。

投げ技には、動作開始から相手を投

げるまでに予備動作がある。ほとんど

の通常投げと空中投げの予備動作時間 は右記のように均一だが、コマンド投

げと打撃投げの予備動作時間は技ごと

に異なる。コマンド成立時に相手が近

くにいても、予備動作中に相手が投げ

間合いの外に出るか、後述の「投げ技 を無効化する状態」になると、投げは 失敗に終わってしまうのだ。 相手を投げられなかった場合、その キャラクターはしばらく無防備状態に なってしまう。例外的に、ガイの武神

量投げ技の種類とそれぞれの特徴					
名 前	性質	使いどころ			
通常投げ	全キャラクターが使用可能な対地上 用投げ。前作とちがい、相手を投げら れない間合いでも出すことができる	地上でガードを固めた相手にダメー シを与えるのに有効。ただし、予備 動作が長めなので乱用は禁物			
空中投げ	全キャラクターが使用可能な対空中 用投げ。通常投げと同様、相手の位 電を問わず出すことができる	相手が跳びこんできたときや(早め の反応が必要)、相手が空中受け身 をとったときに狙う			
コマンド投げ	必殺技やスーパーコンボでの投け。 相手が地上と空中のどちらにいれば 投げられるかは、技ごとに異なる	基本的には、通常投げ(または空中 投げ)と同じ。予備動作の長い技は 出ぎわをツブされないように注意			
打撃投げ	攻撃がヒットすると、相手を投げる (つかむ)動作に移行するもの。ダ イキョウバーニングなどが該当	ヒットしないと反撃されやすい技が 多い。相手の技のスキに仕掛けたり、 連続技としてキメるのが安全だ			

投げ特の動作

通常投げの予備動作時間

5/60秒

ブランカとバイソンは6/60秒

60秒

空中投げの予備動作時間 バーティー、ソドム、ローズ、ベガ、ロレント、コーティーは3/60秒 R ミカのウイングレスエアブレーンは予備動作がない

■予備動作



▲投げ枝のコマンド入力が 終わった瞬間。まず、この ような予備動作を行なう

■投げ可能状態



▲通常投けなら60分の5秒 後に、相手を投げるための 投げ判定が一瞬だけ出現

■投げ失敗ポーズ



▲相手を投げられなかった ときは、このような失敗ボ ースをとってしまうのだ

投げ技の特殊な使いかた

イズナ落としのように、失敗時は別の

攻撃に切り替わるものもある。

通常投げと空中投げには、わざと失 敗ポーズをとり、スーパーコンボ(オ リジナルコンボ) ゲージを蓄積させる という利用法もある。右表のとおりキ ャラクターによっては、X-ISM か V-ISMでの通常投げ(空中投げ)のゲー ジ増加量が、基本技を空振りしたとき (+1) よりも多い。また、ブランカ 以外は投げ失敗ポーズの動作時間が短 めなので、連発しやすく反撃を受けに くいのも長所。相手との間合いが違い ときや、後方ジャンプ時に行なおう。

■投げ生物時のゲージ機能器 /##*。

■ 扱い 大 取 時 の ツー ツ 垣 肌 重 (単位: ドット)				
キャラクター	投げ技	ゲージ Z-ISM	地加量 X-ISM V-ISM	
春雕、ダン、元、	通常投け	1	1	
バルログ、かりん	空中投げ	1	1	
リュウ、ダルシム、	通常投げ	1	1*	
さくら、R.ミカ	空中投げ	1	3	
IE /212.	通常投げ	1	3	
ブランカ、バイソン	空中投げ	0	0	
ザンギエフ	通常投げ	1	3	
	空中投げ	1	1	
-4.47	通常投げ	1	3	
ベガ	空中投げ	3	4	
上記以外の	通常投げ	1	3	
キャラクター	空中投げ	1	3	
※さくらとR.ミカは®通常投げ以外なら3				

■通常投げ(矢取時)の動作時間				
キャラクター	動作時間			
春閒、元	21/60秒			
ガイ、ナッシュ、ダン、ダルシム、ザンギエフ、 ロレント、さくら、E本田、バルログ、かりん	22/60秒			
リュウ、R.ミカ、 ザンギエフ (Pしゃがみ投げのみ)	24/60秒			
ケン、サガット アドン、パーディー、ソドム ローズ、 ベガ、乗見、キャミィ、コーディー、ユーリ、ユーニ	26/60秒			
パイソン	27/60秒			
ブランカ	37/60秒			

投げ無効化と投げコンボ

投げ技は、間合いが近ければ確実に キメられるわけではなく、相手が右表 の状態でないことも条件となる。前作 とちがい、ジャンプ前のスキに投げ技 をキメることはできなくなったので気 をつけよう。右表以外では、特定の技 で全身無敵となっているキャラクター



も投げ不能(弱、昇龍拳のように少し でも食らい判定が出ていれば投げ可 能)。以上は、打撃投げ以外のすべて の投げ技に共通しているシステムだ。 ただし、オリジナルコンボ発動中の

コマンド投げは、相手がのけぞり、ガ ード、ダウンのいずれかの状態のとき は無効化されない。そのため、のけぞ り状態やガード状態で硬直している相 手を投げる「投げコンボ」も可能とな るのだ(相手は ZERO カウンター以 外では脱出不可能)。ダウンした相手 を投げる手順はP.234を参考に。

■投げはを無効化する状態

MINIO E DINAM 2. XI CIXI				
状態	投げ技を無効化する時間帯			
地上ガード	攻撃を防いでから硬直終了の5/60 秒後まで			
空中ガード	降下中は上記と同じ。 着地後1/60 秒間も投げを無効化			
のけぞり	開始から硬塵終了の5/60秒 (カウンターヒット時は2/60秒) 後まで			
吹き飛び	着地から5/60秒間。吹き飛び中は コマンド投げのみ無効化できない			
ダウン	ダウン中から行動可能になった(起き上がった)5/60秒後まで			
ジャンプ	レバーを食に入れてからジャンプを オスまで			

つかみは

投げ技(おもに) 原業投げ)のなかには、相手の身体をつ かんだまま攻撃を行なう「つかみ技」がある。この技の特 徴は、攻撃側がレバガチャをすると攻撃回数が増え、与え るダメージが大きくなること。一方、つかまれた側がレバ ガチャをしたときは、つかみ技の攻撃回数が減っていく。 両者がそれぞれレバガチャをしたときは、入力回数の差で どちらが有利な状況になるかが決まるので、レバガチャは 全力で行なうようにしたい。なお、レバガチャの詳細とど の投げ技がつかみ技なのかは、P.252 に掲載している。







▲つかみタイプの技を相手にキ メた瞬間。ここまでの動作は通 常の投げ技と変わらない

▲相手を何度も攻撃して少しず つダメージを与えていくのが、通 常の投げ技との大きな差だ

通常投げや空中投げを仕掛けられても、相手につかまれ てから60分の7秒以内に ← 要素 or → 要素 + P(P or K) K) を入力すれば、投げ受け身をとることができる。投げ受け 身に成功すると、受けるダメージが通常の半分になり(つ かみ技に対しては最後の攻撃によるダメージのみ受ける)、 ダウンすることなく地面に着地できるのだ。

ただし、右表にある投げ技に対しては、たとえ投げ受け 身をとっても、ダメージ減少あるいはダウン回避の効果が 発生しない。かりんのPor K空中投げにいたっては、ど ちらのメリットも得られないのだ(TECH. BONUSは入 る)。なお、通常投げと空中投げのなかで、R.ミカのP.空 中投げだけは投け受け身がとれないようになっている。



▲攻撃の硬直中に通常投げを仕 掛けられそうになったら、投げ 受け身のコマンドを入力する



▲このときでも投げ受け身をと ることが可能。通常よりも受け る被害が少なくてすむ

■投げ受け身をとってもダメージが減らない技

■及り支ける。そこうこのファーフルボンのViX				
キャラクター	投 げ 技			
アドン	[®] 空中投げ			
バーディー	空中投げ			
ソドム	空中投げ			
ナッシュ	●通常投げ、●空中投げ			
ザンギエフ	②通常投げ、⑥しゃがみ投げ、②空中投げ			
キャミィ	◎通常投げ、⑥通常投げ、⑥空中投げ			
コーディー	K)通常投げ、空中投げ			
かりん	②通常投げ、②空中投げ、⑥空中投げ			
ユーリ	€通常投げ、⑥通常投げ、⑥空中投げ			
ユーニ	◎通常投げ、⑥通常投げ、⑥空中投げ			

■投げ受け身をとってもダウンする技

キャラクター	投 げ 技
バーディー	P通常投げ
ローズ	空中投げ
かりん	ド通常投げ、P空中投げ、R空中投げ

地上投げの投げ間合い

投げ技は、下表の範囲に発生する投 げ判定が相手の接触判定に重なれば、 成功したと認められる。なお、表内の 数値は、密着状態から最大何ドット離 れた位置から投げ技をキメられるかを 調べたもの(瞬獄殺などの動作中の移 動距離は含めない)。 ザンギエフの一 部の投げ技は、出した状況によって投 げ間合いが変化する (→P.126)。



通常投げは投げ間合い (有効節 囲)がせまく、これくらい相手に 近づかないと空振りしてしまう

■コマンド投げの投げ間合い				
技名		が問合 中(ど)		
マーダラーチェーン	48	44	40	
バンディットチェーン	48	44	40	
ブルリベンジャー	42	42	42	
武神無双連刈	_	_	28	
ブツメツバスター	104	96	88	
テンチュウサツ	114	114	114	
瞬振发	-	-	20	
スクリューバイルドライバー (通常)	84	80	76	
スクリューバイルドライバー (立ち)	68	64	60	
アトミックスープレックス(通常)	64	64	64	
アトミックスープレックス(立ち)	56	56	56	
フライングパワーボム	48	48	48	
ファイナルアトミックバスター	76	76	76	
大銀杏投げ	32	31	30	
大蛇砕き	_	_	32	
パラダイスホールド	31	31	31	
デイドリームヘッドロック	31	31	31	
ヘブンリーダイナマイト	51	51	51	
荒熊いなし	35	33	31	
アースダイレクト	32	28	24	

■通常投げの投げ間合い (バーディー以外は例と図で共通)

キャラクター	投げ間合い	キャラクター	投げ 間合い	キャラク
リュウ	32	ローズ	19	E.本E
ケン	34	ベガ	32	バルロ
春雕	24	豪鬼	32	キャミ
サガット	32	ダン	28	コーディ
アドン	28	ダルシム	34	R. E. 7
P	8	ザンギエフ	36	かりん
パーディー	32	元	29	バイン
ガイ	28	ロレント	27	ユー!
ソドム	22	さくら	31	<u> </u>
ナッシュ	32	ブランカ	33	※投げ間合

キャラクター	投げ間合い
E.本田	28
バルログ	26
キャミィ	24
コーディー	28
R.ミカ	31
かりん	27
バイソン	36
ユーリ	24
ユーニ	24
※投げ間合いの単	位はドラト

空中投げの投げ間合い

空中投げをはじめとする、空中の相手を投げ ることが可能な技は、左右の有効範囲だけでな く、上下幅や高さによって、総合的な投げやす さが決まる。そこで、空中投げの投げ間合い を、ゲーム画面に記入するという方法でまとめ てみた。写真にある範囲と相手の接触判定がふ れれば、投げることが可能になるわけだ。



























ALL ABOUT



※R.ミカの★がある技はサーティンズビーチスペシャル中に出したもの。ユーリとユーニの投げ間合いはキャミィと同じ

84

コマンド

コマンド入力の受付時間

必殺技やスーパーコンボのコマンドは、たとえ入力順番が正しくても、操作するのが遅いと、技が出ないようになっている。 コマンドの受付時間は、

レバーやボタンを入力するたびに、あ と何秒以内につぎの操作をする必要が あるのかを決める仕組みで、入力開始 から完了までの時間で成否を判定して いるわけではない。具体的には、以下 のように設定されており、これらの受 付時間内であれば、無関係の操作が含 まれていても入力は無効にならない。

順番入力系コマンド (例: ↓)→+(P)

受付時間がランダムで変わる。右表はX-ISMのもので、Z-ISMなら60分の1秒、V-ISMなら60分の2秒、

受付時間が延長される。ボタン押しは 最後のレバー入力と同時でも可。

1 -	Y	~ → -	P
受付時間	その受付時間になる確率	受付時間	その受付時間になる確率
10/60秒	50.0%	14/60秒	6.25%
11/60秒	12.5%	15/60秒	3.125%
12/60秒	12.5%	16/60秒	3.125%
13/60秒	9.375%	17/60秒	3.125%

レバータメ系コマンド

(例:←タメ→+P)

規定の方向にレバーを入れつづける 時間 (タメ時間) は、適常なら1.0 秒、オリジナルコンボ発動中は0.1 秒 に続一されている。タメ入力以外のレ パー操作の受付時間は、順番入カ系と

←要素に1.0秒以上入力

※オリジナルコンボ中は0.1秒以上

同じになっているが、最後のレバー入 力からボタン押しまでの受付時間は、 ボタンの強弱で決まる(ランダムの要 素やISMによる差はない)。

_		
	押すボタン	受付時間
	55	12/60秒
	中	10/60秒
	強	8/60秒
	99	10∕60≹

ボタン連打系コマンド (例: ②連打)

押すボタンの強弱で受付時間が変化。同じ強さのボタンを5回押さないと、技が出な

いようになっている。

11311172	3C13 FG1EU
弱	15/60秒
中	12/60秒
強	9/60秒



ボタンタメ系コマンド (例: 8.8.8 or 8.8.8 を押しつづける)

パーディーのブルホーンとパイソンのターンパンチは、ボタンを押しつづけてタメを完成させたあと、押していたいずれかのボタンから指を離すと技が出る。そのため、つぎのコマンドを入力するまでの制限時間というものが存在しない。ちなみに、このタイプの技は、タメ時間の長さで段階(一性能)が占表のように変わるが、タメの途中でオリジナルコンボを発動させるとタメが解除されてしまう。

■タメ時間と段階の対応 (時間の単位: 1/60秒

- ファリョー C が 日 の と (
タメ時間	段階	タメ時間	段階	
32~120	1	1441~1920	6	
121~240	2	1921~2400	7	
241~480	3	2401~2880	8	
481~960	4	2881~3360	9	
961~1440	5	3361以上	F(FINAL)	

※ブルホーンは961/60秒以上のタメでF (FINAL) となる

コマンドの優先順位

操作手順しだいでは、複数の技のコマンドが同時に完成することがある。そのため、各技には優先順位が設定されており、コマンドがぶつかり合ったときには、つねに上位の技が出るようになっているのだ。図①がリュウの例だが(オリジナルコンボ中は順位が変りる〉→P.235)、ローズの場合は→4~のソウルスルークが優先される。

ボタンにも、図②のような優先順位 があり、たとえば P3つを同時に押し たときは弱 Pを押したことになる(空 中受け身などの P同時押しの動作がで きる状況ならそちらを優先)。

技の系統では、スーパーコンボやオ リジナルコンボの優先順位が高く、以 下、必殺技>通常投げ(空中投げ)> 特殊技>基本技とつづくため、図③の ような現象が起きる。なお、オリジナ ルコンボ、通常投げ、空中投げのコマ ンドは、無関係のボタンを同時に押す と無効になり、下位の技が出てしまう。

【図①】リュウ使用時に

波動拳 → ⟨□◇↓↓◇+@…@昇龍拳

以上3つのコマンドが混在する

技の優先順位をチェック

優先順位は、**0**<**2**<**0**の順に 高くなっていくので、かならず 昇龍拳が出るようになっている

【図2】ボタンの優先順位



【図③】技系統の優先順位 (例: ↓ > →+弱P+弱()と入力)

V-ISMを選択していてオリジナ ルコンボゲージが50%以上タ マっている

YES ↓ オリジナルコンボ が発動

NO

↓ ★ →+®の技を持っている YES

↓ ▶ →+弱Pの 技が出る

技が出る

NO

↓ ▶ → + ® の技を持っている YES ↓ **▶ → + 弱 ® の NO**

立ち弱Pが出る

ボタン難し

必殺技(ボタン連打系以外)、スーパーコンボ、オリジナルコンボ、ZEROカウンター、空中受け身、地上受け身のコマンドでは、ボタンから指を難したときでもボタン入力をしたことになる。それゆえ、コマンド入力時にボタンを押すのが早すぎた場合でも、直後のボタン難しでコマンドが完成することがあるのだ。ただし、基本技を必殺技でキャンセルするときに、基本技を出したボタンの「難し」で別の技が暴発してしまうこともある。これを防ぐには、基本技を出すためのボタンを押しつづければいい。



▲↓★→十少の技を出すとき、 ボタン入力が早いと、必殺技で はなく少攻撃が暴発してしまう



▲しかし直後に®から指を離せばコマントが認められ、®攻撃 をキャンセルして必殺技が出る

コマンドの簡略化



不要

例② ナイフ拾い(コーディー)

↓要素 + P P P

ふたつ以上でいい

例③ スクリューバイルトライパー(ザンギエフ)

→ **\↓ℓ ← \ ↑ ₹**+®

例● 真空竜巻旋風脚(リュウ)

12-12-+®

不要

レバガチ

レバガチャのやりかた

特定の状況で、レバーとボタンを何度も入力する「レバ ガチャ」を行なうと、後述のようなメリットが得られる。 効率のいい入力方法は、右図のようにレバーをまわしなが らボタンを連打すること。前作とちがい、斜め方向の入力 も認められるため、レバーを左右に往復させるよりも回転 させたほうが入力数を増やしやすい。

なお、複数のボタンを同時に押しても、入力は1回分し かカウントされないが、レバーとボタンの同時入力は2向 分と認められる。

レバガチャが有効となる状況を右表

にまとめてみた。前作とのちがいは、

操作が、ボタン入力だけでなくレバー

入力も認められるようになったこと。

なお、レバガチャが影響する状況では

レバガチャを行なうごとに自分のキャ

レバーをすばやくまわす ボタンを交互に連打

レバガチャの効果

■レバガチャが有利な状況とそれによる効果

状 況 神龍拳などの攻撃回数を増やすための 1回の入力ごとに硬直時間が60分の1秒短縮。パーディーの 気絶、カードクラッシュ LV3ザ・バーディーによる気絶時にも効果があるが、FLミカ 背後とられ(R.ミカのサーディンズ のヘブンリーダイナマイトでの気絶は演出なので短縮不能。 ビーチスペシャルによる)状態 ☑ローズのZEROカウンターによる硬直時間も短縮できない つかみ技で相手を 相手を攻撃する回数が増え、与えるダメージが大きくなる。 ラクターの身体が白く光るので(打撃 攻撃している つかみ技の種類と攻撃回数は下表を参照のこと 相手に攻撃される回数が減り、受けるダメージが小さくなる。 相手につかみ技で つかみ側もレバガチャしたときは両者の入力数の差で攻撃回 攻撃されている 数を判定するが、ローズの通常投げと空中投げは、食らい側 のレバガチャしか認められない(攻撃回数が一方的に減少) ケンの神龍拳、ブランカのトロピカルハザード、キャミィと 特定のスーパーコンボ ユーリのリバースシャフトブレイカーは、攻撃中にレバガチ を当てている ヤをするとヒット数が増える (トロピカルハザードでは落ちてくる実が増える) 相手の連続技を 結果的にレバガチャが有効となる例。連続入力を行なうこと 食らっている で、ダメージ軽減 (→P.273) が成功しやすくなるのだ

■オススメのレバガチャ方法



与える

■つかみ技の種類と攻撃回数 (最大は攻撃側、最小は食らい側だけが 0.05 秒間隔でレバーとボタンを同時入力したときの数値)

キャラクター	touest.	攻擊回数		
十ヤフショー	投げ技	通常	最大	最小
ケン	⑥通常投げ	6	10	3
サガット	⑥通常投げ	4	6	2
バーディー	P通常投げ	4	6	2
ガイ	⑥通常投 げ	5	7	2
ナッシュ	K通常投げ	6	10	3
ローズ	P通常投げ	5	5	2
	空中投げ	5	5	2
ダルシム	P通常投げ	5	8	2
ザンギエフ	Pしゃがみ投げ	4	7	2
シンギエン	©通常投げ	4	6	2
さくら	P通常投げ	4	7	2

+=55	404-044		攻撃回数		
キャラクター	投げ技	投げ技			最小
	Pしゃがみ投げ		4	7	2
	デイドリーム	弱	4	6	2
	ティトリーム ヘッドロック	中	5	8	3
R.ミカ		強	6	10	3
	ヘブンリー	LV1	5	8	2
	ダイナマイト	LV2	6	10	3
		LV3	7	12	3
ブランカ	P通常投げ		5	7	2
E.本田	K通常投げ	6	10	3	
バイソン	②通常投げ	3	5	2	

※攻撃回数は画面上に表示されるヒット数で測定しているため、実際の 攻撃回数とは異なる場合がある

リバーサル

リバーサルが認められる状況

下記の状況で、必殺技、スーパーコンボ、排発、一部 ンボ、オリジナルコンボ、挑発、一部 の特殊技(前方転身など)のいずれか を使うと、画面に「REVERSAL(リ パーサル)」と表示される。リバーサ ルで無数技を出せば、起き上がりに重 ねられた攻撃や、連係のわずかなスキ に反撃できるのだ。なお、リバーサル 成立に必要なコマンドの入力タイミン グは、のけぞり時とガード時なら受け た攻撃で(下表)、ダウン時なら倒れ たキャラクターで変わる(右下表)。



サル無敏技で反撃可能 られた攻撃にはリバー

リバーサルか成立する状況

- ●のけぞり、ガード、気絶状態から行動可能になった瞬間 ●ダウン状態から起き上がった瞬間
- ●吹き飛び状態から着地した瞬間

■のけぞり時間、ガード硬直時間の差(単位: 1/60秒)

	_						_		
受けた技	弱·基	本技	中・種	本技	強・基本技 ジャン		ジャンこ	ブ基本技	
状 況	ヒット	ガード	ヒット	ガード	ヒット	ガード	ヒット	ガード	
通常	13	12	18	17	22	21	13	(* 1)	
オリジナルコンボの 分身の攻撃	13	12	13	12	13	12	13	12	
カウンターヒット	18	_	22	-	(* 2)	-	18	-	

※1……受けた技の強弱で変化(地上基本技と同じ数値になる) ※2……ヒット効果がのけぞりから吹き飛びダウンに変化

■ダウン時間の個人差 (地面に落下してから測定)

キャラクター	ダウン時間
バーディー	39/60秒
ソドム、ベガ	43/60秒
ダン	44/60秒
元	46/60秒
ナッシュ、ダルシム、ロレント、Rミカ	47/60秒
春麗	50/60秒
リュウ、ケン、サガット、アドン、 ガイ、ローズ、豪鬼、ザンギエフ、 さくら、ブランカ、バルログ、 コーディー、かりん、バイソン	51/60秒
E.本田	55/60秒
キャミィ、ユーリ、ユーニ	56/60秒

リバーサルを成功させるコツ

リバーサルが認められるタイミングは60分の1秒間しかないため、成功させるのは至難のワザと思える。しかし、 暖直が解ける値前にコマンドのレバー入力を終え、すぐに ボタンを連続入力すれば、高い確率でリバーサルを成功さ せることが可能だ。ボタンの連続入力は、連打するほか、 弱・中・強の順に一瞬ずつ遅らせて押したり、右写真のよ うな、ズラし押し、をするのが有効。いずれの方法を使う 場合でも、ボタンを一瞬だけ押すようにして、ボタン難し による入力も含めれば、成功率はさらにアップするはすだ。



▲ズラし押しのやりかた。まず 中指と人差し指を写真のように 伸はし、中指でボタンを押す



▲すぐに手をスライドし、人差 し指で押せば計4回入力したこ とになる。指の順番は逆でも可

リバーサル専用技

□香鹼の天昇脚、ソドムのテングウォーキング、 □型バイソンのバッファローヘッドバットは、リバーサル時にしか出せないという性質を持つ (テングウォーキングは地上受け身のかわりとしても使用可能)。いずれの技もあるが、自分の硬直が解けてから一瞬待た

リハーサル専用技の使用条件

リバーサルが成立する状況になった1/60秒後から3/60秒後までにコマンドを完成させる

ないと技が出せない。つまり、通常の 無敵技のように、起き上がりなどに仕 掛けられた攻撃を回避することは不可 能なのだ。相手が攻撃を遅めに出した ときなら使ってもいいが、あまり実用 的な技とは言えないだろう。

キャンセル

キャンセルの種類

本作におけるキャンセルは、中断する技と移行する技の組み合わせにより以下の8種類に分類できる。キャンセルを活用すれば、攻撃後のスキがなくなるぶん、すばやい攻めが可能となる

ので、対戦を有利に進めるためにも、 それぞれの特徴を把握しておきたい。

ちなみに、キャンセルした技を別の 技でキャンセルできる場合もあり、X-ISMであれば、連打キャンセル→同時 押しキャンセル→必殺技キャンセルという流れでキャンセルすることが可能。 ただし、各キャンセルができるかどう かは技ごとに設定されているので、詳 細は§2を参照のこと。

■キャンセルの種類

名前	キャンセルの流れ	特徴
連 打キャンセル	弱攻撃 → 弱攻撃	弱攻撃の攻撃判定が消えて から動作終了までに弱Pか弱 Kを押せば、押したボタンの 技が出る。空振り時も可
同時押し キャンセル	弱攻撃 ↓ 立ちorしゃがみ強P	X-ISM専用。連打キャンセル可能な技のフォロースルー中に弱於と強急を同時押しすると強急攻撃に移行できる
ZERO コンボ	基本技 基本技	ガイと回忆元(喪流)のみ 可能。受付時間はヒットス トップ終了から60分の4秒 間。空振り時は実行不能
必殺技 キャンセル	基本技 → 必殺技	基本技を当てた直後に必殺 技でキャンセルを行なう(当 てる前のキャンセルは出ぎわ キャンセルと表記)

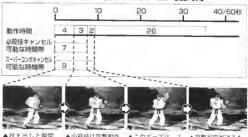
名前	キャンセルの流れ	特 徴
スーパーコンボ キャンセル	基本技 ・ スーパーコンボ	必教技キャンセルのスー パーコンボ版。キャンセル可能な基本技は必殺技キャンセ ルと共通 (一部例外あり)
強 制 キャンセル	基本技or特殊技 興獄殺	スーパーコンポキャンセル の一種だが、技の動作中なら いつでもキャンセル可能とい う特徴を持つ
オリジナルコンボ キャンセル	必殺技 ↓ 必殺技ほか	オリジナルコンボ発動中の み可能なキャンセル。出した 技によって、移行できる技や 受付時間が異なる
ガード キャンセル	ガード ↓ ZEROカウンターor サイキョー流防御or サイコシールド	唯一、攻撃→攻撃という流 れではないキャンセル。ガー ドの硬画状態をキャンセルし て専用の技を出す

必殺技(スーパーコンボ)キャンセル可能時間

基本技の動作開始時には、必殺技や スーパーコンボでキャンセルできる時間帯がある (ナッシュのしゃがみ中心 など一部の基本技にはない)。この時間帯が攻撃判定の出現後まであれば、 その技は攻撃を当てたあとでもキャン セルすることができるわけだ。

キャンセル可能時間は、基本的に必 殺技よりスーパーコンボのほうが60 分の2秒長く(右図参照)、そのぶん 必殺技よりもキャンセルがやりやすい。 さらに、V-ISM 選択時なら、すべて の基本技の必殺技キャンセル可能時間 が、ほかのISMよりも60分の1秒す つ長くなる(→P227)。

■区内リュウの近距離立ち強Pのキャンセル可能時間



▲技を出した瞬間。 この動作もキャンセ ル可能となっている ▲必殺技は攻撃動作 中のこのボースまで キャンセルできる ▲このボーズは、ス ーパーコンホでのみキ ャンセル可能

▲攻撃判定が消えた ところ。もうキャンセ ルはできない

■特殊技による必殺技キャンセル

本書で特殊技に分類している技のなかには、必殺技と同 じタイミングで基本技をキャンセルできるものがある。 具 体的には、リュウの波動の構え、ケンの前側、ブランカの サブライズフォワード、コーディーのナイフ投げとフェイ クスルーが該当。また、各挑発でも同様のキャンセルを行 なうことが可能だ。一方、前作とちがい、ケンや豪鬼の前 方転身では、基本技をキャンセルできなくなった。

キャンセルするときのコマンド入力

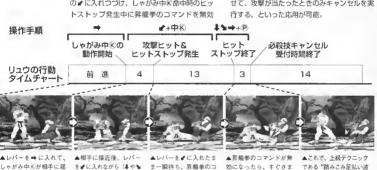
基本技の必殺技(またはスーバーコ ンボ) キャンセル可能な時間帯は、涌 常なら動作開始から O.1 秒程度しかな い。しかし、基本技を相手に当てたと きなら、ヒットストップが発生するぶ ん。動作開始から02~04秒まで 延長されるのだ。それによって、キャ ンセルが成功しやすくなるばかりか、 キャンセル受付時間の終了ギリギリま でコマンド入力を遅らせるというテク

ニックも可能となる(詳細や利用方法 は後述)。なお、ヒットストップ中に、 キャンセルする技のコマンドが完成し ても、実際にキャンセルが行なわれる のはヒットストップが終わってからだ。



リュウでしゃがみ中心を波動拳でキャンセル する直前に前進(レバーを⇒に入力)している と、優先順位 (→P.251) の関係で昇龍拳が 暴発してしまう。しかし、しゃがみ中®を出す ときに、レバーを昇龍拳のコマンドとは無関係 の★に入れつづけ、しゃがみ中枢命中時のヒッ (時間切れ) にすれば、前進→しゃがみ中®→ 波動拳を切れ目なく行なうことができる。

そのほかにもヒットストップは、①発生して いるあいだレバーやボタンのタメ時間をかせぐ、 ②ヒットストップの時間ぶんボタン入力を遅ら せて、攻撃が当たったときのみキャンセルを実



ヒット確認後のキャンセル

よ★・+(P)と入れよう

マンドを時間切れにする

連続技は、起点の技がヒットしてい ャンセルがらみの連続技で、必殺技を

では不可) 中区を押す

く間合いまで前進する

出す前に攻撃を2回以上当てるなら (弱攻撃×2、ジャンプ攻撃→地上攻 撃など)、最初の基本技を出してから

きかどうかを判断するのが安全だ。ス 一バーコンボでキャンセルする場合は、 コマンドのレバー入力だけ先に行なっ ておき、確実にヒットするときのみボ

勧挙"が可能となる



カウンターヒット

カウンターヒットの発生条件

相手が技を出した瞬間に、こちらの攻撃(投げ技やオリ ジナルコンボ中の攻撃をのそく) をヒットさせると、カウ ンターヒットが発生する。ただし、攻撃能力がない技、投 げ技、コマンドを追加入力するまで攻撃しない技(疾駆け、 サマーソルトスカルダイバー、さくら落とし以外)、2000 ンの挑発に対しては、カウンターヒットが発生しない。



▲相手が技を出してから、その 攻撃判定がなくなるまでに、こ ちらの攻撃をヒットさせる



▲攻撃がカウンターヒットあつ かいとなる。合図として画面が 白く光り、メッセージが出現

カウンターヒットの発生条件

相手の技の動作開始から攻撃判定が消えるまでに こちらの攻撃をヒットさせる

■飛び道具タイプの枝に対するカウンターヒット

飛び道具を発射する技(気 功掌とヨガインフェルノをの そく) や、ソウルリフレクト、 サイコストリークを使った相 手には、その動作終了前に攻 撃すれば、たとえ飛び道具が 消えたあとでも、カウンター ヒットが発生する。



▲弾発射後の相手に攻撃したと きにもカウンターヒットが発生

カウンターヒットのメリット

カウンターヒット時には、攻撃側に 下記のメリットが発生する。場合によ っては、そのまま多大な追加ダメージ を与えることも可能だ。飛び道具タイ

プの技に反撃するときや、強の地上基 本技を仕掛けたときは、カウンタービ ットの成否を判別し、やすいので(後者 の理由はメリット(4)を参照)、青重な 追撃チャンスをのがさないように。そ のほか、カウンターヒット時のみ連続 技になるような連係(弱攻撃→中攻撃 →必殺技など)を狙うのも有効。

A HANDE OF

■与えるダメージが 1,125倍、ビヨリ値が 1,25倍に増加

無条件で得られるメリットだが、倍率が低く、それほど 明確な効果があるわけではない。なお、ダメージとビヨリ 値の増加が適用されるのは、カウンターヒットさせた攻撃 のみで、そこから連続ヒットさせた技には影響しない。

W 1 XUN (S) 7 (C)

■のけぞり時間が長くなる

カウンターヒットした技が弱攻撃なら中のけそり、中攻 撃なら強のけぞりと、のけぞり時間が1段階上がる(ヒッ トバックは変わらず。強のけぞりは吹き飛びダウンに変 化)。それにより、本来なら不可能な連続技もキメられる。



▲飛び道具タイプの技に対して は、高めの打点でもいいので相 手の動作中に攻撃を当てること



▲のけぞり時間が延び、打点の 高いジャンプ攻撃から地上攻撃 を連続ヒットさせやすくなる

(B) 4±UX

■空中コンボがやりやすくなる

空中にいる相手に基本技を当てたときのヒット効果は吹 き飛びなので、追撃できる時間は一瞬しかない。しかし、 当てた基本技がカウンターヒットすれば、ヒット効果が吹 き飛びダウンになり、追撃可能時間が延びるのだ。



▲相手のジャンプ攻撃に対して は、対空迎撃に有効な基本技を カウンターヒットさせるといい



▲吹き飛んだ相手が空中受け身 をとらないかぎり、着地寸前ま で攻撃を当てることが可能が

メリット 4)

■ヒットストップ時間が延びる

強ボタンによる基本技や特殊技(どちらも地上攻撃にか ぎる)を地上の相手にカウンターヒットさせた場合、ヒッ トストップ時間が60分の16秒増加。そのぶん、キャン セル可能時間も延長され、追撃が行ないやすくなる。

打撃無効化とは?

対戦中、攻撃をヒットさせたキャラクターが 赤く光るという現象が見られるが、これは新シ ステムの「打撃無効化! が発生した合図。攻撃 と攻撃がブツかり合ったときに特定の条件で発 生して、一方の攻撃だけが相手にヒットすると いうものだ(攻撃したキャラクターは無傷です お)。要するに、1~2発の攻撃ではダメージボ ーズをとらない 「スーパーアーマー」 の能力を 一時的に得られるものと思えはいい。

STEP I 攻撃位置を参照

相打ちした技の攻撃位置が一致して

いれば、つぎのステップに進める。攻

整位置は手前と奥の2種類で、見た目

から判別が可能 (写真参照)。同じ技

なら、キャラクターが右と左のどちら

を向いていても攻撃位置は変わらな

い。なお、各種飛び道具、春麗の近距

離立ち強や、ソドムのジャンプ強やな

ど、攻撃位置が手前と奥の両方にある

技もあるが、これらの攻撃で相打ちが

起きても、打撃無効化は発生しない。



▲両者の攻撃が同時に当たると、本 来ならどちらもダメージを受ける



▲しかし、打撃無効化によって、~ 方の攻撃が打ち勝つことかあるのだ

打撃無効化が発生する条件

打撃無効化が発生する条件

①攻撃位置が一致した技同士で相打ちとなる ②自分の使った攻撃の優位度が相手よりも ト ※①②の条件を両方とも満たしていれば一定確率で発生

打撃無効化は、ただ攻撃が相打ちす るだけでは発生しない。まずは、両者 の攻撃位置が、画面に対して手前と奥 のどちらにあるかが比較される。そし て、攻撃位置が一致すれば、つぎのチ エックへ。ふたつ目の比較対象は、両 者が出した技の種類。それぞれの技の 優位度(下記参照)に差があれば、一 定確率で打撃無効化が発生するように なっている。

以上の説明からもわかるように、打 撃無効化を意図して行なうのは非常に むずかしく、優位度の高い技を使うこ とぐらいしか、成功率を上げる具体的 な方法はない。その活用法にしても、 「ジャンプ中の基本技には奥属性のも のが多いので、基本技で対空迎撃をす るときは、 奥属性の強攻撃を使えば、 打撃無効化で一方的に迎撃できる可能 性が生まれる」ことぐらいか。

傷位度を参照 TV製の進行度

■以手の際112度				
技の種類	Ą	優位度		
	55	0		
基本技	中	1		
	強	2		
	弱	2		
必殺技	中	3		
	強	4		
ZEROカウン	/ター	4		
	LV1	5		
スーパーコンボ	LV2	6		
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	LV3	7		
	X-ISM	7		

つぎに、相打ちした技の優位度を比 較し、優位度の差に応じて打撃無効化 の発生確率を決める。技の優位度は左 表のように設定されており、基本技だ けでなく、必殺技の強弱にも差がある のがポイント。また、優位度が同じ技 の相打ちでは、打撃無効化は発生しな いようになっている。

■打撃無効化の発生確率

優位度の差	発生確率
0	0%
1	25%
2	50%
3	75%
4以上	100%

空中コンボ

空中コンボのシステム

空中コンボの仕組みは、それほど複 雑ではない。空中に吹き飛んだキャラ クターには一定時間食らい判定が存在 するので、そのあいだに攻撃を当てれ ば、空中コンボが成立するのだ。ただ し、相手の食らい判定が存在する時間 帯はさまざまな条件で変化するため、 下記のシステムを熟知しておくこと。



飛びか吹き飛びダウンの攻

撃を相手にヒットさせる





▲落下している相手の食ら い判定が消える前に、つぎ の攻撃を仕掛けよう



▲攻撃が相手に届けは、空 中コンボが成立して、 追加 ダメージを与えられる

追撃可能な時間帯

空中コンボが可能な時間帯は、ヒット効果によって異な る。吹き飛びダウン状態なら着地まで追撃できるが、吹き 飛び状態(基本技を空中の相手にヒットさせたとき)だと 食らい判定がすぐに消えてしまう。吹き飛び状態の追撃可 能時間は、吹き飛ぶ方向と高さで変わり、高く吹き飛ばし たときほど追撃可能時間が長め。なお、アッパー系の攻撃 (リュウのしゃがみ強化、ダルシムの立ち中化など) は上 吹き飛び、地上の弱攻撃は構吹き飛び・高になることが多 い。攻撃の強弱と吹き飛びの高低は一致しないので注意。

■空中コンボが可能な時間帯 (ヒットストップ終了から測定)

ヒット効果 吹き飛びダウン、吹き飛び後転		追擊可能時間
		着地まで
	高	22/60秒
上吹き飛び	中	20/60秒
1		18/60秒
	高	17/60秒
横吹き飛び	中	15/60秒
	低	13/60秒

画面端でのヒット制限

画面端で吹き飛んでいる相手に追撃すると、直後に相手 の食らい判定が消えてしまう。しかし、追撃した技を何か しらの方法でキャンセルすれば(基本技→必殺技、派生技、 ZERO コンボなど。連打&同時押しキャンセルは不可)、 食らい判定が消えずに、さらなる追撃ができる。なお、空 中投げタイプのスーパーコンボ (オーラソウルスルーなど) ならば、食らい判定が消えた相手を投げることも可能だ。



▲画面端で吹き飛びダウン状態 になった相手にも、通常どおり 追撃を行なうことができる



▲しかし、追撃した技の動作が 終わると相手の食らい判定が消 え、攻撃が当たらなくなるのだ

神龍拳による画面端ヒット制限の解除

画面端の相手にケンの神籠拳をヒットさせて、最後に当 たった攻撃で相手を手前に引き寄せれば、画面端でのヒッ

ト制限が解けて、 追撃を2回以上行なうことが可能になる (LV1神籠拳×3→昇龍拳など)。なお、画面端で吹き飛 んだ相手の下をくぐって反対側にまわっても $(\rightarrow P. 262)$ 、 画面端でのヒット制限を解除することはできない。

吹き飛び方向の変化

吹き飛びダウン状態にも、吹き飛び 方向の差があり、上吹き飛びダウン時 は相手の滞空時間が長く、落下地点も 近いので追撃しやすい。通常はヒット 効果が横吹き飛びの技でも、①オリジ ナルコンボの分身がその技を当てる、

②空中の相手にカウンターヒットさせ る。③カウンターヒットで吹き飛んで いる相手に追撃(特定の対空中用投げ のみ)、4投げコンボ (→ P.234) で キメる、といった条件で、吹き飛び方 向が上に変わるようになっている。た とえば、ガイの空中投げや武神イズナ 落としは、通常なら投げた相手が技の 動作中に着地してしまうが、3での追 撃に使った場合、相手の滞空時間が延 び、さらなる追撃が可能となる(武神 イズナ落としからは画面端限定)。

空中コンボの狙いどころ

空中コンボを狙うには、まず相手を 空中に吹き飛ばす必要がある。その方 法としては、①空中にいる相手へ攻撃、 &ヒット効果が吹き飛びタイプの技を ヒットさせる、3.強の地上基本技を地 上の相手にカウンターヒットさせる、 4.相手を投げ飛ばす、の4種類があ り、以下はその具体例だ。ただし、吹 き飛ばされた相手が空中受け身をとった場合は、追撃に失敗することがある。 実戦で空中コンボを狙うなら、P.262 の解脱も忘れずに聴んでほしい。

対空迎撃からの空中コンボ

相手の跳びこみを迎撃した技しだいでは、空中コンボに持ちこめる。必殺技キャンセル可能な基本技で迎撃し、上方向に攻撃する技でキャンセルすれば、相手の空中受け身を封じつつ追撃することが可能(→P.260)。また、対空技がカウンターヒットすれば、追撃手段が増す(写真参照)。フォロースルーか短い必殺技での迎撃後も空中コンボを狙えるが、相手に空中受け身でかわされる可能性がある。

画诵 学



有効な対空技になる ては、しゃがみ中® ▼キャラクターによ

● えるダメージ屋が増すという。
● その対空技よりもによっ
●必殺技で追撃すればより

■カウンターヒット時



飛びダウンになる の長台もヒット効果が が確 がなる



の長い技でも追撃可能 が残るので、予備動作 が残るので、予備動作

地上攻撃からの空中コンボ

ヒット効果が吹き飛びダウンの技なら、地上にいる相手 を攻撃したときでも空中コンボが狙える。ただし、攻撃後 のスキが大きい技では追撃が間に合わず、また、相手が画 面端にいるときでなければ追撃が間かないことが多い。さ らに、相手の空中受け身しだいでは、手痛い反撃を受ける こともあるので、空中受け身の対策を知らないうちは、む やみに空中コンボを狙りないほうがいいだろう。



▲弱・咲桜拳は、地上の相手を 吹き飛ばすことができ、さらに 攻撃後のスキも比較的小さい



▲空中受け身対策として、対空 迎撃向きの技(近距離立ち強® など)から空中コンボを狙おう

投げ技からの空中コンボ

右表にある投げ技は、投げ飛ばした相手に追撃することができるもの。空中受け身で回避される可能性はあるが、 ガードを固めた相手に大ダメージを与えられるのは大きな 利点だろう。なお、右表以外の、追撃がギリギリ間に合わ ない投げ技(例: リュウのP通常投げ)でも、相手が空中 受け身のr投げ受け身をとったときや、吹き飛びダウン状 態の相手を投げたときなら、追撃のチャンスが生まれる。



▲元のK通常投げは、一瞬で攻撃動作が終わるため、相手は空中受け身をとるのを忘れがち

▲すぐにLV2~3惨影を出せば、 空中コンボながら、惨影の攻撃 がすべてヒットする

■投げたあとに追撃できる技

キャラクター	投 げ 技
ケン	K通常投げ★
ナッシュ	P 空中投げ
サガット	K通常投げ★
バーディー	P適常投げ、K通常投げ★、バンディットチェーン★
ガイ	ド通常投げ、P空中投げ★、武神獄鎖投げ
豪 鬼	百鬼豪砕★
ダルシム	P通常投げ
ザンギエフ	Pしゃがみ投げ、K通常投げ、P空中投げ★
元	P通常投げ、K通常投げ
E.本田	K 通常投げ
バルログ	P通常投げ★、P空中投げ★
R.ミカ	P.空中投げ★、ウイングレスエアプレーン、 デイドリームへッドロック、レインボースープレックス
かりん	K 通常投げ
バイソン	P空中投げ★

※★がついている技は、投げた相手が画面端付近にいないと追撃不可 ※ウイングレスエアプレーンはサーディンズビーチスペシャル中のもの

空中受け身

空中受け身の役割

空中受け身の最大の特徴は、動作を はじめた瞬間に無敵状態となること。 これにより、本来は食らうはすの空中 コンボをかわすことが可能だ。また、 ダウンせすに着地できるという利点が あるため、空中コンボを食らう可能性 が低い状況(しゃがみ強くや投げ技を 食らったとき)でも利用価値は高い。

空中受け身を行なうには、右の条件

を満たす必要がある。自分が地面に落

ちるまで、相手の技のフォロースルー

が終わらなかった場合は、空中受け身

をとれないのがポイントだ。なお、相

打ち時は相手のダメージボーズが解けた瞬間から空中受け身が可能となる。

空中受け身は、使用時のレバー入力

方向によって、前方(⇒要素)、中立、

後方(←要素)の3種類を使いわけ

ることが可能。それぞれ、使用できる

高度や発動時の無敵時間(右表)、降下軌道(右図)が異なるので、以降の

ベージを参考にして使いわけよう。







▲すかさず空中受け身をとれば、全身無敵の効果で相手の攻撃をかわせるのだ



▲場合によっては、追撃に 失敗した相手にダメージを 与えることも可能となる

空中受け身の使用条件

空中受け身の使用条件

- ①自分が吹き飛び状態 (ダメージポーズ中) である
- ②相手の技の動作が終わっている
- ③自分の高度が下表のドット数以上
- ※①~③の条件をすべて満たせば空中受け身が使用可能

■空中受け身の性能差

方向	使用可能 な高度	滞空時間 の変化	無敵時間	
前方	32以上	20/60秒增	10/60秒	
中立	48以上	48以上 1/60秒1 12		
後方	16以上	28/60秒增	14/60秒	
※「使用可能な高度」は、地上からのドット 数、「滞空時間の変化」は、空中受け身をとら				

なかったとき(吹き飛び時)と比較したもの

※横吹き飛び軌道の頂点で行なった場合のもの

コマンドの先行入力

空中受け身のコマンドは先行 入力可能で、吹き飛びはじめた ときに®同時押しをすれば、使 用条件が成立した瞬間に空中受 け身が行なえる。ただし、空中 受け身の種類は、右図のように 使用条件が成立した瞬間のレバ 一の入力方向で決まる。

空中受け身のコマンドを 先行入力したときの処理

吹き飛び 🖁 開始 空中受け身可能

レバーの入力 ***
方向をチェック

→要素に入っている

前方空中受け レバー入力なしか、 †や‡に入っている

中立空中受け身

(Katalah Maria Saria Saria

◆要素に入っている 後万空中党17月

空中受け身の封印

空中受け身の使用条件には例外があ り、武神慰鎖拳のような「ヒット効果 が吹き飛び後転の技」を食らったとき は使用できない。また、吹き飛び時に 受けた攻撃を別の技でキャンセル (オ リジナルコンボの効果で必殺技をキャ ンセル、ジャンブから着地した瞬間に 技を出すなど)されたときも、相手の 技の動作が終わったことにはならず、 空中受け身不能な状態がつづく。



受け身ができなくなる や相手がキャンセルを

空中受け身後の行動

空中受け身の無敵時間が切れると、その60分の1秒後から後方ジャンプ中と同じ状態になり、ジャンプ攻撃を出したり、空中ガードを行なうことが可能になる。具体的には以下にあるとおり。 重直 ori 前方ジャンプ中にしか出せない特はな中受け身後だと使用できないので注意しよう。

空中受け身後に可能な動作

後方ジャンプ中に行なえるものすべて ※無敵時間が切れた1/60秒後から可能となる

は空中受け身後だと使用できないので注意しよう。

相手が無敵技以外の攻撃で空中 コンボを狙ってきたときに有効。 ここで使う攻撃は、対空技をツブ しやすいものが理想だが、相手が 自分の肩下や後方にいるときは、 めくりが可能な技を出すといい。

中立空中受け

身

空中投げ ジャンプ基本技よりも早く反撃

ジャンプ基本技よりも早く及享 を行なえる。下方向に有効な空中 投げがあるとなおいいが、空中型 け身をとったときに相手が接近し てこなければ意味がないので、状 況を考えずに出すのは危険。

空山必殺技

ジャンプ基本技と同様、必殺技 やオリジナルコンボも空中受け身 後に出すことが可能。こちらは解 敵時間中からでも使用でき、無敵 放を使えば、無敵時間が延びて相 手の追撃を回避しやすくなる。

空中受け身の使いわけ

すぐに着地できる

追撃をかわしやすい

滞空時間が短く、その大半が

無敵時間で占められているので

(着地直前に使えば地上でも無敵

状態がつづく)、さまざまな追撃

を同避可能。ただし、間合いが

離れにくいため、相手の追撃タ

イミングに合わせて使わないと、

ほかの空中受け身よりも追撃を

前方、中立、後方のうち、どの空中 受け身が役に立つかは、状況や目的に よって変わる。ここでは、各空中受け 身のおおまかな使い道を紹介しよう。

前方空中受け身

すぐに反撃を行なえる間合いが離れにくい

無敵時間が短く、追撃の回避には適さない。しかし、無敵時間が短いぶん、すぐにジャンプ 攻撃が出せるので、相手の追撃 に対して先制攻撃をかけること が可能。 会襲で使うといい。



予備動作中に攻撃をレートさせることが可能

相手が追撃を仕掛け ◀うまくいけば相手の

受け身から技を出す。

食らいやすくなる。



空中受け身を使用の追っをでいる。ときは、迷わず中に、とをはない。というでは、どんず中に、とをできませばる。●夕

の追撃さえ回避てきる。



- ●無敵時間が長い
 - 問合いを離せる 低空でも使用可能

後方空中受ける

問合いを難して追撃をかわす ことができるものの、滞空時間 が長く、相手に接近する余地を 与えてしまう。逃げ場のない画 面端で使うのは危険だが、投げ 技などで低空&画面端に飛ばさ れたときは、追撃をかわす唯一 の手段となる(低空だとほかの 空中受け身が使用できない)。



- めに後方空中受け身- めに後方空中受け身



でも追撃をかわせる 無敵時間が切れたあと

空中受け身の欠点

吹き飛びダウン時は空中受け身を行なうのがセオリーだが、自分と相手の 行動によっては、追撃をかわせないことがある。さらに、空中受け身を行なった時点で、コンボ修正 (→P.272) や画面端でのヒット制限 (→P.258) が解除されるため、大ダメージを受け るリスクを負ってしまう。安全にいく なら、反撃は考えず、中立空中受け身 で早めに清地しよう。一方、ダウンし ない吹き飛び時は、空中受け身を行な わないほうか追撃を受けにくい。



正がゼロにもどされる たダメージはコンホケ たダメージはコンホケ

空中コンボのキメかた

実際の対戦でありがちな3種類の状 況をピックアップして、空中コンボを 狙う側と空中受け身を行なう側とのあ いだに、どのようなかけひきが生じる のかを以下で説明していく。これを読 めば、相手を吹き飛ばしたときはどの

ような点に注意すればいいのか、また、 空中コンボはどのように行なえばいい のかを理解できるはずだ。

相手を上に吹き飛ばした場合

相手が空中受け身を早めにとりそうなら 対空迎撃に適した地上基本技で、遅めにと りそうなら前方ジャンプ直後の攻撃で追撃 する。相手が画面端にいるなどして、自分 の真上に落ちてきた場合は、昇龍拳などの 空中ガード不可の無敵技を優先的に使おう。

身を多用するなら 相手が中 て投げ技 立字





投げられるので、 ΙΨ

相手を構に吹き飛ばした場合

間合いが離れるため、追撃手段は前方ジ ヤンプ攻撃、突進技、飛び道具などに限定 されてしまう。ただし、飛び道具以外は、 相手が空中受け身後に出した攻撃でツブさ れるおそれがある。それを避けるなら追撃 はせず、間合いの調整に徹すること。

方空出 間合い





を出せば、この位置

相手の落下直前に自分が行動可能となる場合

弱・昇龍拳や中・武袖旋隙脚のドット後 など、予備動作の短い技でギリギリ追撃で きるという状況では、高度が足りない関係 で相手が中立空中受け身をとれない。後方 空中受け身をとられても間合いが離れない 画面端付近なら、積極的に追撃しよう。

が終わ れる技は





せば、 空中受け身

配飯廠 相手をくぐる方法とメリット

画面端で相手を吹き飛ばしたら、自分もその画面端まで 前進しよう。相手が自分の頭上まで落ちてきたときに地上 にいると、相手は自分のうしろ側に落ちる。その瞬間に技 を出せば、降下する相手の背後から攻撃することが可能だ (技を出すのが早いと、反対側を向く前に攻撃してしまう が)。ただし、相手がめくり可能なジャンプ攻撃を出した ときは、こちらに攻撃が届いてしまうので注意。



▲相手を吹き飛ばしたら、画面 端まで進み、ジャンプせず(上 昇する技を出さず) に待とう



▲身体を押し出した結果、相手 のジャンプ攻撃は空振りし、こ ちらの技が一方的にヒットする

所領知識② 投げ枝での追撃

吹き飛び状態の相手に食らい判定があれば、対空中用の 投げ技をキメることができる。スーパーコンボの対空投げ にいたっては、相手に食らい判定がないときでも投げるこ とが可能だ。投げ技で空中コンボを狙う利点は、空中受け 身後の反撃を受けにくいこと。空中受け身を行なった相手 は、無敵時間が切れると同時に投げ可能となるため、ジャ ンプ基本技を出される前に追撃できるのだ。



◆吹き飛んた相手が近 くにいれば、空中投げ を狙うのも手。一部の コマンド投げなら、投 げ判定が広めなので. 空中受け身をとられて も回避されにくい

空中受け身のとりかた

相手の追撃をかわすために空中受け 身をとったものの、結局は相手の攻撃 を食らってしまった、という経験は誰 にでもあることだろう。しかし空中受け身は、ベストなタイミングで、ベストな方向に行なえば、形勢逆転ができ

るほどの可能性を秘めている。以下では、空中受け身の使いわけと、空中受け身の使いわけと、空中受け身の行動を状況別に説明しよう。

上に吹き飛ばされた場合

▶相手が地上基本技 を中立空中受け身





無難な対処法は、相手が追撃してくるタ イミングを読んで、中立空中受け身を行な うこと。画面端以外なら早めの後方空中受 け身で間合いを難してもいい。ジャンプ攻 等でも必要を多用してくる相手には、前 方空中受け身後の反撃も有効だ。

権に吹き飛ばされた場合

▶相手が突進技で追撃 してくるようなら、前方





▼下方向に攻撃する!

このときも中立空中受け身で早めに着地 するのが安全。ただし、相手が前進や突進 技で接近してくるようなら、前方空中受け 身のあとにジャンプ攻撃を出してケンセイ するのも悪くない。飛び道具に対しては、 空中受け身後の空中ガードで対処しよう。

自分の落下直前に相手が行動可能となる場合

▶アクセルスピンナック





ま落下するのが無難

中立空中受け身をとりたくても、高度が 足りずに使用できない。画面端以外なら後 方空中受け身で逃げればいいが、画面端に いる場合は、そのまま落ちる(画面端になるヒット制限の発生を期待する)かパクチ で後方空中受け身後に反撃するしかない。

予備知識② 無敵から無敵

空中受け身の動作は、ジャンプ中に使用可能な必殺技や スーパーコンボ、そして空中オリジナルコンボでキャンセ ルすることができる。無敵時間中に無敵技を出せば、追撃 をかわすための無敵時間を延ばすことか可能だ。空中受け 身後にオリジナルコンボを出す場合、通常は間合いが離れ るために十分な連続技を狙えないが、面面端にいるときな ら相手の近くに着地できるので反撃がしやすくなる。

▶ダルシムの空中受け 身→空中ヨカテレポートは大半の空中コンポ を回避できる。ヨガエ スケイブでも可能だが、 間合いが離れないので オススメできない



予備知識の降下軌道を変える

ジャンブ軌道を変える技を持っていれば、空中受け身後 の行動が多彩になる。なかでも、ガイの射落とし、景鬼の 斬空波動拳、ダルシムのドリルキックなどは、相手の対空 技をツブせるので、状況に応じて通常のジャンプ攻撃と使 いわけるといい。また、三角跳びが行なえるキャラクター は、画面端で空中受け身をとったあと、三角跳びで相手の 追撃が届かない高さな距離まで逃げることが可能だ。





▲横方向に吹き飛ばされた場合 は、相手が問合いをつめるため に接近してくることが多い

▲前方空中受け身後に、急降下 するタイプの技を出して奋襲を かける。滞空時間の短縮も可能

84

上受け身

地上受け身の使用条件

地上受け身とは、前作で「ダウン回 避技」と呼ばれていた動作。地面に落 ちた瞬間に身体を丸めて、そのまま前 方へ転がっていくというものだ。使用 するには、特定の状況(下欄参照)で 地上に降りるまでに®×2~3を同時 押しすればいい。空中受け身とちが い、相手の技の動作が終わっていなく ても使用できるのがポイントだ。なお、 コマンド入力のタイミングを変えても、

地上受け身の開始時間は変わらない。

地上受け身のコマント受付時間 降下をはじめてから地上に降りるまで ※上吹き飛び時は地面に落ちる直前から受付開始



- ▲相手の攻撃で吹き飛ばさ れた瞬間。ここでKホタン をふたつ以上同時に押そう
- ▲コマンド入力に成功する と、着地した瞬間に身体を 丸めてダウンを同避する
- ▲その姿勢の生生前進し いく、移動距離はレバーを →に入れることで伸はせる

地上受け身可能な状況の推移

地上受け身が可能な状況は多岐にわたり、空中受け身が できない吹き飛び後転状態や空中ガード後でも行なうこと ができる。右表は地上受け身(ダウン回避技)が可能な状 **況が、シリーズ中でどのように変化したのかをまとめたも** の。前作や前々作でダウン回避技を多用していた人は、使 用条件のちがいを確認しておくように。ただし、右表の状 況でも空中受け身直後の着地時は地上受け身がとれない。



▲相手の攻撃を空中ガードを!. たら、着地するまでのあいだに K に 同時押しをしてみよう

▲こんなときでも地上受け身が 行なえる。相手に奇襲をかけた いとまに利用するといいだろう

状 況	その状況に	させられた技	ZERO	ZER02	ZER03
	足	払い	1		×
	+0: 1-5: ++	通常		×	×
	投げ技	投げ受け身後		×	×
ダウン (転倒)	ZER07	コウンター	('	×	
	必殺技				
	スーバ	スーバーコンボ		×	
	カウンタ	マーヒット			
DF → 202 ± C	通	常		0	0
吹き飛び	吹き	で後転		0	
空中ガード後			10	100	Ċ

地上受け身の個人差

地上受け身の動作時間や移動距離を 右図にまとめてみた。重量級キャラク ターは移動時間が長かったり、移動速 度が遅くなっているのがわかる。

地上受け身中は、右図のタイミング でレバーを⇒ (斜めは不可) に入れて いると前転をつづけられる。たとえば リュウやケンなら、最大で282ドッ ト (画面の約4分の3) 移動すること が可能だ。なお、移動を終えたあと は、その瞬間から行動可能になる。

キャラクター	- 移動速度	速度 動作時間(単位=1/60秒)					
	※移動速度は 1/60秒間に 移動できるドット数	その場で回転	移動開始	೭೭で⇒を	入力していると 移動を継続	強制的に 動作が終わる	
ソドム	5	12	27	20	20		
バーディー、ザンギエ	7 4	12	35		24	24	
バイソン	3.	12	23	12 12			
上記以外のキャラクタ	- 6	12	23	12 12	i		

地上受け身の使いどころ

地上受け身中の食らい判定の高さ ダウン時に地上受け身をとれば、通

おかりのキャラクタ 26ドット ザンギエフ 35ドット



▲基本的にはこの大きさ。 見た目よりも小さく、足元 を狙う攻撃以外は回避可能



▲身体が大きいためか、食 らい判定の範囲がほかのキ ャラクターより少し広い



▲唯一、足元に食らい判定 がない。そのかわり、上方 向の食らい判定が大きい

飛び道具の連発に対抗

道を下にピックアップしておこう。

りこむことも可能だ。

常よりも早く行動可能となり、ダウン

を想定して攻めてくる相手に奇襲をか けられる。さらに、前転中は食らい判 定が小さいこと(右写真参照)と、相 手をすり抜けられることを利用すれば、 相手の追撃をかわしたり、背後にまわ

ただし、地上受け身をむやみに使っ ても、相手に攻撃のチャンスを与える

だけなので、参考までに、有効な使い

空中ガード後でも地上受け身が可能 なことを利用した戦法。まず、相手が 撃った飛び道具を空中ガードする。そ のあと、相手が再度飛び道具を撃ちそ うなら、着地時に地上受け身をとるの だ。これで、2回目の飛び道具の下を くぐり、相手に接近することができる。



▲遠距離で飛び笛具を繋た れたら、すぐに垂直ジャン プレて空中ガードを行なう



▲相手がつづけて飛び道具 を整ってきた場合は、地上 受け身のコマンドを入力



▲飛び道具を回避しながら 相手に接近できる。移動距 離はレバーで調整しよう

無条件で反撃できる技

R.ミカのシューティングピーチやユ 一二のサイコストリークを食らっても、 地上受け身をとれば相手のフォロース ルー中に反撃が間に合う(後者は画面 端限定)。間合いが遠かったり、前転 時間が長いとダメだが、これらの技を 食らったら地上受け身を忘れずに。



▲ユーニのサイコストリー クを地上で食らうと、その 直後に地面に落下



▲自分が画面端付近にいる なら、地上受け身で相手の 硬直中に接近できる

地上受け身への対処法



▲万撃が確実にヒット。サ イコストリークのレベルが 低いときほど成功しやすい

地上受け身の長所と短所

地上受け身は、あくまで奇襲として 使うもの。相手が警戒している状況で 使っても、前転中に定払いで攻撃され るのがオチだ。空中受け身を多用した り、地上受け身をとらずに着地すると いった行動をまぜ、相手の読みを地上 受け身だけにしぼらせないこと。

一方、相手が地上受け身を多用する ときは、どのように対処すればいいの かを右にまとめてみた。つねに、空中 受け身と地上受け身のどちらにも対応 できるような心がまえで闘いたい。

空中コンボを 狙うべし

地上受け身をとるには、空中受け身をせずに着地す ることが条件。よって、相手が吹き飛びダウン状態な らば、空中受け身なしでは回避できない追撃を仕掛け ることで、地上受け身を未然に防げる。

地上で待つべし

落下直前の相手から少し離れた位置で待ち、相手が 地上受け身をとったらしゃがみ攻撃からの連続技を狙 う。ちなみに、前転中は立ち状態あつかいなので、基 本技→電巻旋風脚といった連続技もキメられる。

空中ガード されたら要注意

空中ガード後の地上受け身は、とくにジャンプ攻撃 や飛び道具をガードしたあとに使われることが多い。 そうした状況で、地上受け身で回避できる技(とくに 飛び道具)を出すのはやめたほうがいいだろう。

気絶(ピヨリ)

気絶が発生する条件

攻撃を食らったときに加算されるビ ヨリ値の合計が石表の値(ビヨリ耐久 値)に達すると、そのキャラクターは 気絶してしまう。ただし、ビヨリ値の 蓄積には制限時間があり、相手に攻撃 されない状態が3秒間つづけば、ビョ リ値はゼロにもどる。なお、攻撃を食 らうかカードした場合は、制限時間が

特殊なのが、制限時間内に投げ技を 食らったときで、つぎの攻撃を受ける まで、制限時間のカウントが止まるこ とが多い。また、ダウン時(地上受け 身時はのぞく)は、制限時間が約0.8 秒よぶんに進むシステムがあるため、 起き上がり時には、制限時間がわずか コンマ数秒残るだけとなる。

数えなおしとなってしまう。

ヒヨリ値の蓄積がゼロにもとるまでの利限時間

相手の攻撃を受けてから3.0秒間

※ヒット、ガード問わず。ただし、ダウン時は制限時間が50/60秒分進む ※気絶が発生したときも、ピヨリ値の蓄積はゼロにもどされる



▲蓄積されたビヨリ値がキャラクターごとの 耐久値を超えれば気絶が発生。目印として吹き飛ぶときから気絶マークが出現する

■ピコリ耐々値の個人美

しコッドス個の個人定			
キャラクター	ピヨリ耐久値		
ザンギエフ	50		
バーディー	48		
ソドム	46		
E.本田	44		
ブランカ	43		
豪鬼	34		
上記以外	40		

※気絶後は10増加(ラウンドごとに初期化)

気絶マークの種類

気絶したキャラクターの頭上に表示されるマークには、ヒヨコ、星、魚の 3種類があり、どのマークが出るかは ランダムで決まる。出現確率はヒヨコ と星がそれぞれ約2分の1で、魚が 256分の1。ただし、R.ミカのヘブンリーダイナマイト中の演出で気絶したときは魚マークに固定される。前作と同様、気絶マークのちがいによる影響はない。



▲ヒヨコたちが頭上を旋回 する。"ピヨリ"という用語 は「ピヨピヨ」という鳴き 声から命名されたものだ



▲マンカなどで、目がくら んだときの表現として多用 される星のマーク。ヒヨコ と同じ確率で出現する



▲約0.4%という低い確率 で出現。今回は、R.ミカの スーパーコンホで確実に見 られるようになった

気絶している時間

気絶したキャラクターが身動きできなくなる時間は、石 表の健率で決まる。ただし、凡ミカのヘブンリーダイナマ イトによる気絶以外は、硬直時間をレバガチャで60分の 1秒すつ短縮することが可能だ(→P.252)。



▲バーディーのLV3ザ・バーディーで気絶させられたら、全力でレバカチャをしてみよう



▲気絶時間が短い場合ならば、 つぎの攻撃がくる前に気絶状態 を解くことが可能

■気絶時間の種類と発生確率

気絶時間	発生確率
1.5秒	6.25%
2.0秒	18.75%
3.0秒	43.75%
4.0秒	25.0%
5.0秒	6.25%

※気絶時間は、気 絶したキャラク ターが起き上が ってからカウン トされる

レバガチャによる気絶時間の変化

レバーかボタンの入力があるたびに 1/60秒ずつ短縮される

※レバーとボタンが同時に入力されたときは2/60秒短縮

ガード

強制ガード

ガード時の硬直が解ける前につぎの 攻撃を受けると、レバー操作をしなく てもガード状態がつづる。この現象が 強制ガード(連続ガード)だ。強制ガ ード中に移動や攻撃をすることはでき ないが、Z-ISMやV-ISMなら ZERO カウンターを使えば、ガード硬直を解 いて反撃することが可能。



▲相手の攻撃をガードした 瞬間。ここから規定時間内 は硬直状態になる



▲ガート側の硬直が解ける よりも早く、相手がつぎの 攻撃を仕掛けてきた



▲すると、レバー操作をしていなくてもガード状態がつづく、強制ガードが発生

強制ガード動作の切り替え

強制ガード中でも、右図の操作によって立ちとしゃがみの動作を切り替えられる。このシステムを利用すれば、ガードを解かずに必殺技などのコマンドを入力することも可能。たとえば、相手のしゃがみ弱尽連打で強制ガードさせられている場合、レバーを ← や へに入れないように (立ちガードをしないように)必殺技のコマンドを入力する。そして、リバーサル (→ P.253) の要領でボタンを押すと、相手の足払い連打がとぎれたら必殺技を出し、相手が足払い通打をつづけていたら強制ガードで攻撃を防げるのだ。

■立ちガードに切り替える操作



▲ ← と ■ で 可能。 しゃがみガードをつづけたければ、この方向にはレバーを入れないように

■しゃかみガードに切り替える操作



▲左記とはちがい、本来のガード 操作のみ認められる。↓や¶では 不可なので注意しよう

2体同時攻撃に対するガード

相手がオリジナルコンボを発動したときは、2体のキャラクターが同時に攻撃してくることがある。これはユーリ&ユー二戦でも同様だ。このときの攻撃を地上でガードするなら、右表のように操作すればいいが、由手が左右にいる状況でガードを成功させるのは、対オリジナルコンボよりもユーリ&ユー二戦のほうがはるかに困難。ユーリ&ユー二戦では、両者のあいだに立つことは極力避けよう。

■2体同時攻撃に対するガード操作

■の組み合わせ 相 手 ガードするための操作方法

ジャンプ攻撃 + フジボ 2-リミコーニ 上と同じ

オリジナルコンボ 本体の反対側にレバーを入れるだけで分身の攻撃もガード可能

正面から攻撃 オリジナルコンボ 本体の反対側にレバーを入れるだけで分身の攻撃もガード可能 コーロー 自分の近くにいる相手が攻撃してきたときのみ、その

タイミングガード

攻撃を受ける直前にガード操作を行 なう(強制ガード中ならリバーのいず れかの方向かボタンを入力する)と、 防御側の身体が青く光るという現象が 起こる。これがタイミングガードで、 通常よりもガードパワーゲージの減少 星やケズリで受けるダメージ軍をおさ えることが可能だ(ガード時の硬直時 間やヒットバックは変わらない)。

タイミングガードは、受付時間が

タイミングガードを成立させる条件

ガード操作をしてから3/60秒以内に相手の攻撃を受ける※強制ガード中はガード操作以外でも可(本文参照)

60分の3秒間と短いため、意図して 行なうのは困難。しかし、ガード方向 を問わない攻撃を受けるときなら、レ バーの 〜と ど を交互に入れる (強制 ガード中ならレバガチャを行なう)と、タイミンクガードを発生させやすい。



√ケズリ目的のスーパーンがには、タイミーコンボには、タイミーンがには、タイミーンがには、タイミーンができます。

84

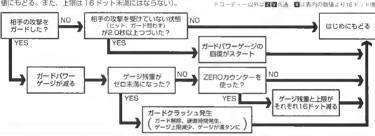
ガードクラッシュ

ガードクラッシュ発生の流れ

無条件でガードが解けるうえに、しばらく無防備となってしまうガードクラッシュ (→P.11)。その発生プロセスは下のフローチャートのようになっている。以下で、それぞれの細かいシステムについて解説していこう。

なお、ガードパワーゲージの長さには右表のような個人 差があり、ゲージが長いキャラクターほどガードクラッシュが発生しにくくなる。ただし、ガードクラッシュさせら れたり、ZERO ガウンターを使うと、ゲージの上限が減っ しまうので要注意(減った上限はつぎのラウンドで初期 値にもどる。また、上限は16ドット未満にはならない)。 ■ガードパワーゲージの上限 (単位: ドット)

ーパン プリエPR (単位・ドッド)			
キャラクター	上限		
バーディー、ザンギエフ	72		
さくら、かりん、バイソン	68		
アドン、ソドム、ベガ、元、E.本田、 2 コーディー、R.ミカ	64		
リュウ、ケン、サガット、ガイ、ローズ、豪鬼、 ダン、ダルシム、ロレント、ブランカ	60		
春麗、ナッシュ、バルログ、キャミィ、ユーリ、ユーニ	56		
☑コーディー	48		



ガードパワーゲージの減少

ガードパワーゲージ減少量の決定方法

1 ガードした技の攻撃値を調べる

②技の種類に応じて攻撃値を修正し、

減少量を算出 攻撃の種類 修 正				
攻撃σ	攻撃の種類			
	立ち	×0.75		
基本技	しゃがみ	×0.6875		
	ジャンプ			
必殺技		×0.4375		
スーパーコンボ		×0.4375		
飛び道具		×0.21875		

4 強制ガード中ならガード回数に 応じて減少量を修正

ガード回数	修正
1~9	0
10	-4
11	-8
12	-12
13	-16
14	-20
15	-24
16	-28
17以上	-32

相手の攻撃をガードしたときのガードパワーゲージ減少量は、左の手順で 決められている(計算後、数値が1未 満になったときは1に修正)。

相手のケージを多く減らしたいなら 基本技(とくに立ち状態の強攻撃)を 主体に攻めるといい。一方、自分のゲージを減らしたくなければ、タイミン グガードを積極的に行なうことが必要 となる。足払い以外の攻撃をすべて立 ちガードで防ぐという方法もあるが、 危険度が高いのでオススメできない。

8 ガードパワーゲージ減少量が決定

3 ガード方向に応じて減少量を修正

受けた攻撃のガード可能方向	行なったガード	修 正
全ガード可能(飛び道具など)	しゃかみ	×1.25
主ガート可能(飛び追集など)	空中	×1.50
空中ガード不可(地上基本技など)	しゃがみ	×1.25
しゃがみガード不可(ジャンプ攻撃)	空中	×1.25

5 タイミングガードを行なったなら、そのときの状況に応じて減少量を修正

ガードと	何回目のガード時に行なったか (2回目以降は強制ガード等の				ナード前のみ)
操作の時間差	1	2~3	4~7	8~15	16以上
同時	×0.5	×0.5	×0.75	×0.875	×0.9375
1/60秒	×0.5	×0.75	×0.875	×0.9375	×0.9375
2/60秒	×0.75	×0.875	×0.9375	×0.9375	×0 9375

ガードパワーゲージの回復速度

相手の攻撃を受けたり、ZERO力 ウンターを使うことによって減ったガ ードパワーゲージは、相手の攻撃を2 秒間受けずにいれば回復しはじめる。 ゲージの回復速度は「(秒ごとに 1 ド ット回復する」というように設定され ており、そのキャラクターが不利な状 況にいるときほど速くなりやすい (右 記参照)。ただし、ゲージの回復速度 はゲージ残量が増えるにつれて遅くな る性質があるため、ゲージを全回復す

るにはそれなりの時間が必要だ。

ガードパワーゲージの回復速度を決める要素

1個人差

同じ状況で も、使用キャ ラクターによ って回復速度 が変化する。

該当するキャラクター

回復凍度 リュウ、ケン、サガット、ガイ、ナッシュ、ベガ、豪鬼、 速め ダン、ダルシム、ブランカ、E本田、コーディー、バイソン 春鹹、アドン、ソドム、ローズ、元、ロレント、さくら、 ふつう バルログ、キャミィ、R.ミカ、かりん、ユーリ、ユーニ 遅め バーディー、ザンギエフ

2.ゲージの残量

残量が少ないときほど、回復速度 が上がる。残り16ドット以下なら秒 間8~9ドット回復することも。

③ ゲージの減らされかた

強攻撃など、ゲージ減少量の多い 攻撃をガードしたあとほど、回復速 度が凍くなりやすい。

ゲージが黄色に光る意味

ゲージの回復速度は、回復をはじめてから5~10秒が 経過すると、「0.5秒ごとに 1 ドット回復」という最低速

度に落ち着くが、ゲージ回復中にダウンさせられると(地 上受け身時はのぞく)、ガードバワーゲージが一瞬黄色に光 り、直後からゲージが回復するうえに回復の最低速度が 「O.4 秒ごとに 1 ドット回復」にくり上げられる。

ガードクラッシュ後の処理

ガードクラッシュの効果によって無 防備となる時間(硬直時間)と、ガー ドパワーゲージの上限が減る量(上限 減少量)は、どちらも下記の手順で決 められている。攻撃力の低い (ガード バワーゲージ減少量が少ない) 技でガ ードクラッシュさせられたときや、相 手よりも多くガードクラッシュしてい るときは判定点が高くなり、ガードク ラッシュ時の被害が小さくですむ。

ガードクラッシュで無防備となる時 間は、跳びこみからの連続技が間に合 うほど長めだが、レバガチャで短縮す ることが可能 (→P.252)。なお、空 中ガード時にガードクラッシュが発生 した場合は、そのキャラクターが無防 備状態のまま落下しはじめるため、硬 直時間は落下中からガウントされる。

硬直時間とゲージ上限減少量の決定方法

①キャラクターに応じて判定点を決める

キャラクター	判定点
春賦、ナッシュ、バルログ、 キャミィ、ユーリ、ユーニ	4
リュウ、ケン、サガット、ガイ、 ローズ、豪鬼、ダン、 ダルシム、ロレント、ブランカ	3
アドン、ソドム、ベガ、元、 E.本田、コーディー、R.ミカ	2
さくら、かりん、バイソン	1
バーディー、サンギエフ	0

③ガードクラッシュの 相対回数(自分の回 数一相手の回数)で

刊正屈を修正		
回数	修正	
O以下	0	
1	+1	
2	+2	
3以上	+4	

4.規定の確率で 判定点を修正

確率	修正
75.0%	0
18.75%	+1
3.125%	+2
3.125%	+4

②ガードクラッシュさせられた技のガード パワーゲージ減少量で判定点を修正

ゲージ減少量	修正	ゲージ減少量	判定点
0~1	0	8~9	-4
2~3	-1	10~12	-5
4~5	-2	13~15	-6
6~7	-3	16以上	-8

⑤判定点から硬直時間と上限減少量を決定

リングニューショー・シー・シー・シー・シー・シー・シー・シー・シー・シー・シー・シー・シー・シー		
硬直時間	上限減少量	
1.4秒	20	
1.3秒	16	
1.2秒	12	
1.1秒	8	
1.0秒	4	
	便直時間 1.4秒 1.3秒 1.2秒 1.1秒	

食らい判定の個人差

攻撃が当たったかどうかを判断する 「食らい判定」の大きさには個人差が ある。そのため、相手キャラクターに よっては当たらない攻撃というものが 存在するのだ。下表は各キャラクター の食らい判定の高さを、立ち、しゃが み、食らい判定が低くなる技、でまと めたもの。その数値が、以降にある攻 撃判定の高さ以上なら、攻撃を当てる ことができるわけだ。これらのデータ を参考に、自分の攻撃がどのキャラク ターに当たるのかを確認しておこう。

■食らい判定が低くなる技



▲特定の足払いは、飛び道具のソニックブー ムやサイコショットを回避可能

■攻撃判定の低いジャンプ攻撃



▲下に攻撃する技をジャンプ直後に出せは相 手のしゃがみカードをくずせる

■各キャラクターの食らい判定の高さ (単位: ドット)

キャラクター	食らい判定の	
111111	立ち	しゃがみ
リュウ	92	64
ケン	92	63
春麗	81	65
サガット	117	78
アドン	98	67
バーディー	114	77
ガイ	95	62
7/6/5	106	73

1十1年の同じ(単位:トット)			
キャラクター 食らい判定の高さ			
47777	立ち	しゃがみ	
ナッシュ	98	63	
ローズ	97	62	
ベガ	89	67	
豪 鬼	96	66	
ダン	95	65	
ダルシム	96	70	
ザンギエフ	105	76	
元,麻液	87	62	

キャラクター	食らい判定の高さ		
イヤンンシー	立ち	しゃがみ	
元・忌流	94	64	
ロレント	95	65	
さくら	87	62	
ブランカ	90	67	
E.本田	86	66	
バルログ	104	64	
キャミィ	92	64	
コーディー	102	71	

キャラクター	食らい判定の高さ		
ナヤフンソー	立ち	しゃがみ	
R.ミカ	87	62	
かりん	84	61	
バイソン	99	68	
ユーリ	92	64	
ユーニ	92	64	

※表の数値は通常時およびガート 中のもので、のけぞり中は高さ が変わる場合もある

■しゃがみ状態よりも食らい判定が低くなる技 (高さの単位: ドット)

キャラクター	技名	高さ
	しゃがみ中ド	54
リュウ	しゃがみ強K	60
	弱・昇籠拳	27
	しゃがみ中ド	52
ケン	しゃがみ強く	59
	弱・昇龍拳	27
春 麗	旋円蹴	26
ガイ	強・崩山斗	42
л 1	影すくい	54
ソドム	しゃがみ強化	35
ナッシュ	サマーソルトシェル	33
	L w Millerturk	56
赛 鬼	しゃがみ中心	JU

キャラクター	技 名	高さ
	立ち強P	67
ダルシム	各種しゃがみP	54
	各種しゃがみK	42
	‡or % +中K	66
ザンギエフ	\$or % +強K	68
ッノイエノ	ダブルラリアット	40
	クイックダブルラリアット	25-34
元	蛇 穿	25→63
	メコンデルタアタック	49
ロレント	メコンデルタエアレイド	45
	マインスイーバー	45
	しゃがみ弱P	57
ブランカ	しゃがみ弱K	62
	★+強P	39

※表内の数値は動作中の一部を測定したもの。とくにフォロースルー中はこれらの数値よりも高くなることが多い ※「→」がある技は、食らい判定が低くなる動作中に判定の高さが変動するもの

キャラクター	技名		高さ
	しゃがみ中ド		62
キャミィ、	しゃがみ強	K	62
	路キャノンスパ	イク	47
キャミィ、	スパイラルアロ)	48→33
ユーニ	レイザーエッジスライ	サー	47
	アクセル スピンナックル	弱	13-33
キャミィ		中	13→34
		強	13-45
		33	13→33
ユーリ	アクセル スピンナックル	中	26→47
	XC277770	強	30→62
コーディー	しゃがみ強K		67
D 2.4	しゃがみ中K		55
R.ミカ	しゃがみ強	K	43
かりん	しゃがみ強	K	59

■飛び道具の高さ (単位: ドット)

技 名	攻撃の高さ
各種波動拳 (スーパーコンボ含む)	43
気功拳	43→49
タイガーショット、タイガーキャノン	79
グランドタイガーショット	37
ソニックブーム、ソニックブレイク	60
ソウルスバーク、オーラソウルスバーク	58

技 名	攻撃の高さ
サイコショット	61
我道拳	57
震空我道拳	55
ヨガファイア	50
ヨガフレイム	30
真空波動拳(さくら)	25→47

技 名		攻撃の高さ
	第1段階	46
波動拳(さくら)	第2段階	39
	第3段階	31
ナイフ投げ		80
グリミナルアッパー		33
バッドストーン		80→0

■しゃがんでいる相手には空振りする可能性がある攻撃の代表例(高さの単位: ドット)

	キャラクター	技 名	高さ
	ケン	選距離立ち中代(攻撃出現時)	64
ì		立ち競別	№ 65
* **		遠距離立ち強亨	X61 Z V 63
	春 麗	遠距離立ち強く	X 70
		スピニングパードキック	53-78- 79-67
		立ち中K	69
サガット	近距離立ち強P	77	
	アドン	遠距離立ち強火	64→68
	バーディー	立ち中ド	65
	ハーティー	立ち強K	65
	ガイ	立ち弱り	78
	ソドム	立ち中ド	63

÷=64	# 4	-
キャラクター	技 名	高さ
ナッシュ	遠距離立ち強度	73
7971	← or ⇒ + 中 κ	62
ローズ	近距離立ち中形	70
ベガ	立ち中P	65
ダン	弱・断空脚	73
ザンギエフ	立ち中心	70
元(忌流)	立ち弱り	63
九(忠洲)	立ち強化	68→75
ロレント	立ち強め	75
	立ち弱色	67
さくら	遠距離立ち中国	65
	遠距離立ち強化	64

キャラクター	技 名	高さ
	立ち中の	71
ブランカ	遠距離立ち弱火	63
	遠距離立ち中心	62
バルログ	遠距離立ち中®	67
לבוטווא	レッドインパクト	68
キャミイ、	(近距離)立ち強P	64
ューリ、ユーエ	(遠距離)立ち中ド	73
コーディー	立ち弱②(ナイフ)	62
R.ミカ	立ち強化	68
かりん	立ち強圏	72
15 42424	立ち強P	64
バイソン	ダッシュストレート	X52

■しゃがんでいる相手にも当てることができるジャンプ直後の攻撃 (高さの単位: ドット)

キャラクター	攻撃	方向	高さ	
	弱P垂直		59	
	23 6	斜め	71(73)	
リュウ	中P	垂直	78	
919	強P	垂直	78	
	39 P	斜め	72	
	弱K	斜め	72()	
	22 D	垂直	72	
Jan 24	₹₹ P	斜め	71(73)	
ケン	強P	斜め	71	
	弱K	斜め	72()	
春麗	↓ + ‡ K	斜め	45()	
750	22 1/	垂直	70	
777	ドン 弱K	アドン 弱K 斜め	斜め	72
· · · ·	22.4	垂直	56	
パーディー	弱K	斜め	52	
	33 P	斜め	77(-)	
ガイ		垂直	73	
	фP	斜め	75()	

キャラクタ	-	攻擊	方向	高さ
		244 0	垂直	77
V(18.1	i	強P	斜め	69
ソドム		.	垂直	77
		中K	斜め	76
4		हुह P	共通	70(71)
ナッシ:	1	強K	斜め	78(-)
ローズ		弱的	共通	52
u-X	0-7		垂直	69
		弱户	垂直	72
赛 鬼			斜め	71
展で 7%		弱人	斜め	62(-)
		фκ	斜め	75
		₹§ P	共通	65
ダン		38 K	垂直	61
		Ash L	斜め	60
	近距	55 P	共通	68
ダルシム	離	弱K	共通	76
	遠距	₹5 P	共通	29
	離	強P	共通	67(71)

高さの単位:ドット)				
キャラ	クター	攻撃	方向	高さ
	喪流	9 55 P	垂直	70
	TRING	#21 i.	斜め	72
元	忌流	35 P	共通	78
	X-ISM	55 P	垂直	72
	Vilolal	22 %	斜め	74
mi	ント	1+ # K)	垂直	70
יום	75	* Т₩К)	斜め	70 69 () 66 65 (67)
		22.0	垂直	66
		55 P	斜め	65(67)
さ·	(6	35 K	垂直	68
	Da K	斜め	67(71)	
		強化	斜め	78
キャミイコ	-1, 1-2	弱P	垂直	72
+11	26,	弱K.	垂直 58	58
יינו	<i>J</i> (0	gg K.	斜め	61
		弱 P	垂直	70
102	עע	or ss K	斜め	69
7.1	,,	中P.	垂直	71
		中K	斜め	70

◆後方ジャンプ時に当てられる高さか変化する技は、カッコ内にその高度を記載。(一)とある技は、後方ジャンプ時には当てられない ※春頼の↓十中K、ガイの弱き、養鬼の弱なは、パーディーに対してなら垂直ジャンプ時も当たる(春麗の↓十中Kはブランカや日本田に対しても当たる)

攻撃ヒット時に与えるダメージ

攻撃がヒットしたときに与えるダメージ量は、攻撃した 側と食らった側の状態によって変動する。具体的には、下 記の流れで決められており、状況によってはダメージ量が 半分以下まで減ってしまうこともあるのだ。なお、本作の 体力ゲージの最大値は144となっている。

基本攻撃力の算出

- ①ヒットした技の攻撃値(→§2)を参照 ※スーパーコンボは攻撃値を0.75倍に修正
- ②自分のISMに応じて、攻撃値を 下表の割合で増減させる

1 SCORPE A HAVE	
攻撃側のISM	修正
X-ISM	×1.2
Z-ISM	×1.0
V-ISM	8.0×

※本気モード選択時は修正後の攻撃値を1.5倍にする

③ヒット時に食らい側が下記の技の 動作中であれば攻撃値を増加させる

到下中でのイルの文字順で相加できる			
キャラクター	技 名	修正	
リュウ	波動の構え	×1.25	
ケン	前方転身	× 1.25	
9 2	前 倒	×1.25	
ソドム	シラハキャッチ	×1.50	
ベガ	サイコクラッシャー	×1.25	
	斬空波動拳	×1.25	
豪 鬼	阿修羅閃空	×1.25	
	前方転身	×1.25	
ダン	挑発伝説のよゆうッス(着地後)	×1.50	
元 (忌流)	蛇穿の前転中	×1.25	
) ((SS/)(L)	しゃがみ強原	×2.00	

※該当する技は前作と同じ。追加、変更はない ※カウンターヒット時のダメージ増加は別に処理される

基本防御力の算出

①食らい側のキャラクターの耐久値を参照

キャラクター	耐久值
ザンギエフ	2
リュウ、ケン、バーディー、ソドム、ダン、 元、E.本田、R.ミカ	0
春麗、サガット、アドン、ガイ、ナッシュ、ローズ、 ベガ、漂鬼、ダルシム、ロレント、さくら、ブランカ、 キャミィ、コーディー、かりん、バイソン	– 1
バルログ、ユーリ、ユーニ	-3

※X-ISM課択時は耐久値が一4される ※本気モート選択時は耐久値が-24される

②食らい側の残り体力から規定の確率で耐久値を修正

■残り体力:48~17		■残り体力:16	5以下
確率	修正	確率	修正
75.0 %	+6	37.5 %	+8
12.5 %	+7	25.0 %	+9
12.5 %	+8	28.125 %	+10
※残り体力が49以上あるとき		6.25 %	+11
は、そのまま3	に進む	3 125 %	+12

③体力差(攻撃側-食らい側)で耐久値を修正

ı	体力差	修正	体力差 修 正		
Ī	16以下	0	81~96 +5		
	17~32	+1	97~112 +6		
	33~48	+2	113~128 +7		
	49~64	+3	129以上 +8		
Γ	65~80	+4			

④連続ヒットの有無で耐久値を修正(コンボ修正)

١	状 況	修正
	通常	+(連続ヒット数-1)
ľ	オリジナルコンボ中	+(連続ヒット数×2)

※ここでの修正は十32以上にはならない

⑤下記の式で基本防御力を決める 修正後の耐久値 ×ヒットした技の攻撃値 ÷32

※結果が1未満だったときは1に修正。また、右ページの状 況では、ここで算出されたダメージ量がさらに増減する

飛び道具の攻撃値低下

発射した飛び道具は、時間の経過とともに(スーパーコンボやオリジナルコンボ使用時の画面暗転中も含む)少しずつ攻撃値が低下していく。攻撃値の下がりかたは、技の種類によって異なり、大半の飛び道具が比較的ゆるやかに低下するのに対し、気功拳、タイガーショット、変空我道拳は、発射から少し経ったると急速に低下するため、0.5秒ほどで攻撃値が1になってしまう(攻撃値1のまま飛行をつづける)。なお、ガードした相手のガードパワーゲージを減らす量と、ヒット時に加算される得点は、基本的に発射的攻撃値を基準に決められる(一P.274)。一方、ケズリ時のタメージ量は、その時点での(低下した)攻撃値から輩出されるという仕組みだ。

■時間の経過にともなう攻撃値の下がりかた



カウンターヒットによるダメージの増加

カウンターヒット (→P.256) が発生すると、左ヘージの手順で算出されたタメージ量が1.125倍される。ただし、この増加量は小数点以下切り捨てなので、攻撃値の低い技をカウンターヒットさせてもダメージ量が増えることはない。また、右下の表にある技をカウンターヒットさせた場合は、ダメージ倍率がさらに増える。そのかわり、これらの技は、反撃されたときに受けるタメージ量が増加してしまうというデメリットも持つ(左ページ参照)。

カウンターヒット時のタメージ増加率 通常の1.125倍

■ダメージ増加効果のある技

キャラクター	技 名	追加倍率	
ベガ	サイコクラッシャー	×1.25	
元 (忌流)	蛇穿の前転中	×1.25	
	しゃがみ強回	×2.00	

投げ受け身による変化

投げ受け身(→P.247)をとると、相手の適常投げや空中投げで受けるタメージが半減される。つかみ技に対して投げ受け身をとった場合は、最後の1ヒットのダメージしか受けす(=適常時に受けるダメージの半分未満)なかでもガイのK通常投げに対しては、ダメージ量を2に減らすことが可能。

倒げ受け身成功時のダメージョ 通常の0.5倍

ダメーシ軽減を行なったときの変化

攻撃を食らう瞬間にレバーかボタンを入力すると、使用キャラクターがピンク色に光り、受けるダメージを減らすことができる(右表)。これがダメージ軽減というシステムだ。ダメージ軽減といがチャ(→P.252)をすると成功しやすいので、「連続技を食らっているとき、・2攻撃後のスキに反撃されそうなとき、・3値常投げや空中投げを食らったときなど、レバガチャのリスクがない傾着ロインにしょな

お、コマント投げやダメージ量1の攻 撃、そしてガウンターヒットさせられ た技に対しては、ダメージ軽減が行な えなくなっている。

■ダメージ軽減成功時のダメージ修正

連続ヒット数	修正
1~3ヒット目	×0.5
4~7ヒット目	×0.75
8~15ヒット目	×0.875
16ヒット目以上	×0.9375

ISM によるケズリ量の変化

必殺技やスーパーコンボをガードさせたときにケズれる 体力の量(=ケズリ・ダメージの量)は、その技がヒット した場合のダメージをもとに、右記の計算式で算出され 。攻撃側のISMと防御側のISMによってケズリ・ダメ ージの量は変わり、防御側がX-ISMなら多く、V-ISMな ら少なくなるのが特徴だ。ちなみに、ケズリ・ダメージに もコンボ修正があり、強制ガード中のガード回数が増える ほど、ケズリ・ダメージの量は減っていく。強制ガードが 一瞬でも解けるとコンボ修正は解除されるので、相手の体 カをオリジナルコンボなどでケズるときは忘れずに。

ケスリ・タメージの鼻出方法 ヒット時のダメージ×ケズリ率(下表

■ ISM によるケズリ率のちがい

TOURREDICM	防御側のISM			
攻撃側のISM	X-ISM	Z-ISM	V-ISM	
X-ISM	×0.25	×0.25	×0.125	
Z-ISM	×0.25	×0.125	×0.0625	
V-ISM	×0.125	×0.0625	×0.0625	

※タイミンクガードによる修正はP.267にて

84



点

攻撃がヒットしたときの得点

対CPU戦では、攻撃がCPUキャラクターにヒットすると、その攻撃値に対応した得点が加算される(右表参照、 ガード時は加算されない)。カウンターヒットやコンボ修 正などでダメージが増減しても得点は変わらないが、下の 項のように、攻撃値と得点が対応していない技もある。

飛び道具ヒット時の得点

飛び道具は、発射したあと時間の経過とともに攻撃値が 低下していくが (→P.273)、ヒット時に加算される得点 は発射時の攻撃値をもとに決められるのが特徴。ただし、 リュウの波動拳やダルシムのヨガファイアなどは、弾を発 射して少し経つと得点が本来の値から100点低くなる。

■攻撃値と得点の対応

- メードに ロルバーンンカル				
攻撃値	得点	核当するおもな技		
1~4	100	挑 発		
5~7	200	弱攻擊		
8~10	300	中攻擊		
11~14	400	中攻擊		
15~18	500	強攻擊		
19~22	1000	通常投げ、昇龍拳(リュウ)		
23~30	1500	ターンパンチ(4)		
31~38	2000	ターンパンチ(5)		
39以上	3000	ターンパンチ(6~FINAL)、レッドインパクト		

攻撃値と得点が対応していない技

打撃タイプの技のなかには、攻撃値 と得点の対応が前述の表とは一致しな いものがある。また、投げ技にも同様 の性質を持ったものが多い。投げ技は 与えるダメージにくらべて加算される 得点が高めなので、点数かせぎをする なら投げ技でダメージを与えていくの か有効だろう(最優先すべきは後述の ボーナス点だが)。

■攻撃値と対応していない得点が入る技の代表例

技 名		得 点	
	ノーマル	300+400+500	
滅昇龍拳	真·昇龍拳	300+3000×2+400	
弱・ダイキョウバーニング		500+3000×3(中は×4、強は×5)+100	
LV1テイクノープリズナー		2000 (LV2は4000、LV3は6000)	
LV1ファイナ ディスト	ル ラクション	400 (LV3のみ500) +3000×6 (LV2は×11、 LV3は×16) +1000 (LV2は+400、LV3は+1500)	

■投げ技の得点

投げ技	得 点			
通常投げ(投げタイプ)	1000			
弱・マーダラーチェーン	3000+300(中と強は+400)			
弱・バンディットチェーン	3000×1(中は×2、強は×3)+400			
LV1ブルリベンジャー	3000×1 (LV2は×2, LV3は×3)+1000			
武神イズナ落とし	1000			
武神無双連刈	3000×11			
弱・ブツメツバスター	1000(中は1500、強は2500)			
LV1テンチュウサツ	3000+1500(中は+3000,強は+3000+1500)			
ソウルスルー	1000			
オーラソウルスルー(の投げ)	3000			
百鬼豪砕	1000			
百鬼豪墜	1000			
瞬獄殺	3000×2			
LV1ヨガストライク	3000×1 (LV2は×2, LV3×3)			
弱・スクリューバイルドライバー	1000(中は1500、強は2000)			
アトミックスープレックス	3000+500			

投げ技	得 点
フライングパワーボム	1000
LV1ファイナルアトミックバスター	3000×2(LV2は×3, LV3は×4)
LV1エリアルロシアンスラム	3000 (LV2は4000, LV3は6000)
LV1蛇咬叭	3000×1(LV2は×2, LV3は×3)
弱・大銀杏投げ	3000+400(中と強は+500)
大蛇砕き	3000×3
イズナドロップ	1000+3000
LV1ローリングイズナドロップ	3000×1(LV2は×2、LV3×3)+1500+3000
フェイタルレッグツイスター	1000
クロスシザーズブレッシャー(キャミィ)	1000
弱or中・バラダイスホールド	1000(強のみ1500)
デイドリームヘッドロック	300×n+300
ヘブンリーダイナマイト	3000×n+3000(逃げられ時+400)
荒熊いなし	3000×2+500
弱or中・アースダイレクト	1000(強のみ1500)
クロスシザーズブレッシャー (ユーニ)	1000×2

ボーナス点の種類

対 CPU 戦では、特定の行動をとることでボーナス点が 加算される。ボーナス点は右表の 6 種類。

また、攻撃を連続ヒットさせると、面面に「○HIT(○はヒット数)」と表示されるが、その連続技が終わったあとはヒット数に対応したメッセージが出現し、さらにボーナス点が加算される(下表参照)。ヒット数は複数回攻撃するタイプの投げ技をキメたときも表示されるが、特定の役付技では攻撃の一部がヒット数に加算されない。

なお、対2P戦には得点の概念がないものの、ここで紹介した各メッセージは表示されるようになっている。



■ヒット数が15を上まわれは、10000点以上ものボーナスを得ることができる。オリジナルコンホを利用すると

■対戦ボーナス一覧

■対戦ホーナ人一覧				
メッセージ	条 件		得点	
FIRST ATTACK	そのラウンドで最初に、自分 をヒットさせる(投げ技でも ズリは不可)	1500		
REVERSAL	何かしらの硬直が解けると同時に特定の技を出す(→P.253)。出した技が当たったかどうかは問わない		1000	
ZERO COUNTER	ZEROカウンターを使う。ただし、 ガードパワーゲージの上限が減ると いったリスクを負うことに		1000	
TECH. 80NUS !	投げ受け身を行なう(P.247)		500	
COUNTER HIT	自分の仕掛けた攻撃がカウンター ヒットする (→P.256)		100	
SUPER COM80 FINISH	スーパーコンボで相手を LV1 KOする。ケズリKO時は LV2 CHEAPのみ加算。X-ISM LV3 での得点はLV3と同じ CHEAP		10000 20000 30000 3000	

ヒット数	メッセージ	得点
12	MARVELOUS!	7200
13	MARVELOUS!!	8000
14	MARVELOUS!!!	9000
15	MARVELOUSIII	10000

※以降1ヒットごとに2000点ずつ追加

■コンボボーナスのメッセージと得点

ヒット数	メッセージ	得点
2	G000!	600
3	G000!!	1000
4	GREAT!	2000
5	GREAT!!	2400
6	VERYGOOO!	3000

ヒット数	メッセージ	得点
7	VERYGOOO!!	4000
8	WONOERFUL!	4600
9	WONOERFUL!!	5200
10	FANTASTIC!	6000
11	FANTASTIC!!	6600

相手に勝つと得られるボーナス点

各ラウンドとも、相手に勝ったあとは、残り体力、残りタイム、コンブリート(相手に1 本も取られることなく、つぎのステージに勝ち進むこと)の達成によって、ボーナス点が加算される。残り体力と残りタイムによるボーナス点は計算手順が特殊で、残り体力に比例した点数を残りタイムに応じた倍率で増やすという方式。相手からダメージを受けずに残りタイム90で勝てば、ボーナス点は30000×10=30万点となるのだ。一方、コンブリート時のボーナスは、何ステージ連続でコンブリートを達成したかによって、点数が変化していく。ただし、相手に1本でも取られたときは、1回から数えなおしとなってしまう。



◀残り体力&タイムで得られる点数は、ほかのホーナス点よりもはるかに高い。1ステージで50万点以上かせぐことも可能だ

体力ポーナスの算出方法

残り体力×100(パープェクト時) を下表の倍率で修正する

■体力ボーナスの倍率 ■コンプリートボーナス

タイム	倍 率	回数	得点
99	×50	1	30000
98	×30	2	40000
97	×25	3	50000
96	×20	4	60000
95	×15	5	70000
94~90	×10	6	80000
89~85	×8	7	90000
84~80	×5	8以上	100000
79~70	×4		
69~60	×2		

 $\times 1$

59~0

テストモード

テストモードとは?

基板についているテストスイッチを押すと、ゲーム機の調子やインカム数(コイン投入数)などが確認できるテストモードに突入する。このモードでは、ゲーム中の細かいルールを変更することが可能だ。ここでは、本作のテストモードで変更できるルールを紹介しよう。なお、下に掲載したのは、テストモードの「ゲーム設定」で決められるルール。このほか1回のブレイに必要なコイン数や様続プレイの有無なども変更可能だ。







▲音楽や効果音が聴けるサウンドテス トもある。かなり豪華な作りた

ゲーム設定の項で変更できるもの

	ゲーム設定の	の頃で変更で	こきるもの
難易度	対CPU戦のむずかしさ(CPUキャラクターの強さ)を決定する。対2P戦の内容には影響しない。	1~8 (初期設定:2)	日段階から選択可能で、数字が大きくなるほど難易度 が上がる。難易度を高くすると、CPUキャラクターの 反応速度や攻撃の模様性が増す
攻擊力	ゲーム中に発生するあらゆるダメージ量を、規定の倍率で増減させる。攻撃力が高くなるほど、少ない手数で相手をKOすることができるため、そのぶんゲーム展開が早くなる。	1	すべてのダメージ量が初期設定の0.875倍に減少
		2	ダメージ量の基準となる設定
		3	すべてのダメージ量が初期設定の1.125倍に増加
		4	すべてのダメージ量が初期設定の1.25倍に増加
対戦の制限時間をどれくらいのへ	対戦の制限時間をどれくらいのベー	1	74/60秒ごとに1カウント。1ラウンドが約124秒で終わる
717	タイマー スで数えていくかを決定。開始時のカウントが99からはじまるのは、どの設定でも同じ。カウント速度が上がるほ	2	59/50秒ごとに1カウント。1ラウンドが約98秒で終わる
定		3	44/60秒ごとに1カウント。1ラウンドが約74秒で終わる
	ど、時間切れになる可能性も高くなる。	4	29/60秒ごとに1カウント。1ラウンドが約48秒で終わる
ゲーム 特別 (予選を上げると、動き (移動速度、動くなるほか、ゲームの別限時間 (コマン 気絶時間など)が、	ゲーム全体の進行速度を変える。進 行速度を上げると、各キャラクターの 助き(移動速度、動作速度とも)が早 くなるほか、ゲームのあらゆるシステム の制限時間(コマンド入力受付時間、 気絶時間など)が、速度を上げたぶん	ノーマル	標準速度に固定
		ターボ1	標準速度の約1.2倍に固定
		ターボ2	標準速度の約1.3倍に固定
		フリーセレクト1	ゲーム開始時か乱入時に進行速度をノーマルかターボ1から選べる
	早めにカウントされる。	フリーセレクト2	ゲーム開始時か乱入時に進行速度をターボーかターボ2から選べる
1100 mm 4 mm	各ステージを縛ち進むために必要な 対CPU勝負数 獲得本数(何ラウンド網でばいいか)を OD+WRBMA # 決定。前作とちがい、対CPU戦と対	1本勝負	1本先取制。第2ラウンドが最終ラウンドとなる
		3本勝負	2本先取制。第4ラウンドが最終ラウンドとなる
	2P戦で個別の設定が可能になった。	5本勝負	3本先取制。第6ラウンドが最終ラウンドとなる
イベント	ゲーム大会用の設定。ここで「1マッチ」を選択したときは、それに連動 して乱入とコンティニュー (継続ブレイ) ができなくなる。	ノーマル	通常の設定
		1マッチ	対2P戦しかプレイできなくなるうえに、 勝負がつくと両者ともゲームオーバー
乱入	対CPU戦をプレイ中に、もう一方の プレイヤーが対戦を申しこめるかどう かを決定。「継続プレイは不可だが、乱 入は可能」という設定もできる。	あり	乱入が可能
		なし	乱入不可能

ALL ABOUT STREET FIGHTER ZERO3

\$5



VS 2P BATTLE

で記しならではの

ISM システムをはじめとする、本作に盛りこまれたさまざまな新要素を活用して いかなければ、対 2P 戦で勝ち抜くのはむずかしい。キャラクター個別の攻略ガイ ドの前に、まずは本作における願いのスタイルを解説していこう。なお、本書の攻略 法は初期設定(→P.276)でのプレイをもとに構成してある(スピードはターボ2)。

表記について

各攻略記事のタイトル様などにある 図図図のマークは、その政略法が使え るISMを示している。たとえば関と図 がある場合は、その攻略法が X-ISM およびZ-ISM用であり、V-ISMでは 使えないことを表わす。また、本書に おける技の表記は、基本的にZ-ISM に準拠している。その攻略法をV-ISM で使いたいなら、近距離~と書いてあ る基本技は←+~と読み替えること。

ISMの特性に合った戦法をとろう

ほとんどの対戦格闘ゲームの場合、 対2P戦で勝ち抜いていくためには、 そのキャラクターの特性に合った戦略 をとることが重要となる。しかし本作 の対2P戦では、それだけにとどまら ない。キャラクターを決定するときに 選択したISM しだいで、攻撃力や防御

力、さらには持ち技の種類や性能など が変わってしまうため、たとえ同じキ ャラクターでも、とるべき戦法には大 きな差が出てくるのだ。つまり、その キャラクターの得意戦法と、選択した ISMの得意戦法のふたつを念頭におき ながら闘いのスタイルを決めるのが、

本作でのヤオリーと至える。

以下では、X-ISM、Z-ISM、V-ISM の3つのISMの特徴、および基本的な 闘いのスタイルについて解説していく ので、キャラクター個別の攻略ガイド (→P.282~)と併せて参考にしてほ しい。 ちなみにクラシカルモードは、 厳 密にはISMのひとつではないが、本気 (マジ)モードのように、モード選択後に ISM を決定することはできず、言わば ISM なしの状態となるため、ここでは ほかのISMと同列において解説する。



本気(マジ)モードのキャラクターは「強い」のか?

ゲームをスタートするときに中P+ 中心を押しっぱなしにしていると「本 気 (マジ) モード」になる (→P.15)。 通常とちがうのは、各技の与えるダ メージが格段に大きいことだ。とくに X-ISM を選択していれば、残りタイ ム90秒で相手を倒す……なんてこと も珍しくない。反面、防御力がかなり

低くなっているうえに、1 ラウンドで も落とすと、その時点でゲームオーバ ーになってしまうという欠点を持つ。 以上のことから、いつでも一発逆転 が狙えるほど強力な連続技を持つキャ ラクターや、守りにまわるよりも積極 的に攻めこむほうが強いキャラクター なら、選ぶ価値があると言える。



攻撃力の高さを最大限に活かして闘え

長所

- ●全体的に攻撃力が高い……相手に与 えるダメージはZ-ISMの1.2倍。同 じ構成の連続技でも、破壊力と相手へ のプレッシャーは格段に上だ。
- ●スーパーコンボが高性能……攻撃値 が高く、出ぎわの無敵時間も長いので (どちらも Z-ISM の LV3 に相当)、さ まざまな場面で重宝する。
- ●同時押しキャンセルが可能……連打 キャンセルが可能な弱攻撃を弱化+強 P同時押しでキャンセルすれば、弱攻 撃→強Pという連続技が成立。

ガードパワーゲージがやや長め

短新

- ●空中ガードができない……跳びこみ が迎撃されやすいうえ、そのときに空 中受け身をとったとしても、かえって 追い打ちのマトになりやすい。
- ●防御力が低い……ケズリを含めて、 相手から受けるダメージが大きめ。

関いかた

ガンガン攻めこんでいって相手を圧 倒するか、鉄壁の守りで確実に相手を 迎撃していくかの、どちらかの戦法を とろう。攻めこむなら地上戦主体で。



▲スーパーコンボケージがタメやすいのも馬 所のひとつ。積極的に使っていこう

スーパーコンボゲージの使いかたが勝負のカギ

長所

- 政守のバランスがいい……スーパー コンボ、ZERO カウンター、空中受け 身、地上受け身、空中カードと、本作 のシステムのほとんどを使うことが可 能で、攻撃力な防御力も平均的。
- ●スーパーコンボの汎用性か高い…… 複数の技を持っており、連続技、対空 迎撃、相手の連係への反撃など、状況 に応じてスーパーコンボの使いわけが 可能。また、スーパーコンボゲージの 蓄積量と戦況を考慮しながら、ゲージ の消費費 (=スーパーコンボの上い)

を自由に決められる。

\$6 0F

●ほかのISMよりも、スーパーコンボゲージをタメにくい

闘いかた

スーパーコンボゲージをどのような 状況でどれだけ消費すべきか、また、 ゲージがタマっていない状況でいかに 闘っていくかがポイントとなる。基本 的には、いつでもスーパーコンボまた は ZERO カウンターが使えるように、 つねに LV1 分のゲージを残した状態 を維持していくといいだろう。

Z-ISM



▲どの場面でゲージを消費するかが最大の課題。 状況を的確に判断して使いわけたい

オリジナルコンボを使いこなせば最強のISM!?

長所

- ●基本技の適近をレバー入力で切り替え可能……適距離用の技と近距離用の技を距離に関係なく使いわけられるので、対空迎撃などに基本技を使うときもほかの技が顕発する危険性がない。
- ●オリジナルコンボの存在……簡単な コマンドで発動できるうえ、うまく連 続技をキメれば Z-ISMのLV3 スーパ ーコンボ以上のダメージになる場合も。
- ●オリジナルコンボゲージの使い勝手 がいい……50%以上あればいつでも 発動することができ、タメるのもラク

なので、1試合中に使える回数が多い。

短所

- ●全体的に攻撃力が低い……相手に与
- えるダメージはZ-ISMのO.8倍。

隠いかた

威力の高いオリジナルコンボを仕掛けられる状況へ、いかに持ちこむかを考えながら闘いたい。 画面端限定のオリジナルコンボが使いたいなら、ラッシュをかけて相手を画面端へ追いこむ 込要があるし、オリジナルコンボの跳び点が対空迎撃用の技なら、相手の跳びこみを誘うように闘うべきだ。

V-ISM



▲攻撃力の低さは、手数の多さとオリジナル コンボでカバーしていこう

ガードクラッシュなんかコワくない!

ゲームスタート時に強 P+強 K同時押しをしておいた場合、「クラシカルモード」が選べる (→P15)。

長所

- ●キャラクターの基本性能は X-ISM に準拠……攻撃力が高いといった、X-ISMの長所をそのまま受け継ぐ。
- ●ガードパワーゲージがない……相手の技をどんなにガードしつづけても、 ガードクラッシュする心配がない。
- ●吹き飛びダウンしたときに、食らい 判定がすぐに消える……これにより、 強力な空中コンボを食らわずにすむ。

短所

- ●スーパーコンボとZERO カウンタ ーが使用できない
- ●空中ガードができない
- ●空中&地上受け身をとることができない……吹き飛びダウンしたときに、確実にダウンするため、簡単に起き上がりを攻められてしまう。

間いかた

スーバーコンボでの一発逆転が望めない以上、基本技でケンセイして跳び こみを誘い、対空技で迎撃するという 待ち戦法ができないとツライかも。

クラシカルモード (ISMなし)



▲ガイのLV3武神剛當脚→武神獄鎖拳という 空中コンボもコワくないのだ

1 大切りなり 流れに応じた戦いかたを心がける

闘いのなかでは、自分と相手のどちらが何本のラウンドをとっているのか、現在のラウンドではどちらのほうが残り体力をリードしているか、残り時間は……などなど、そのときの状況によって、とるべき戦法がめまぐるしく変わってくる。ここでは、闘いの流れを

序盤、中盤、終盤の3つに分類し、それぞれのなかでどういった行動をとっていけばいいか、すべてのキャラクターに共通して当てはまる要素を解説しよう。ひとつひとつは細かい要素かもしれないが、実践していけば確実に勝ってはかるはずが。



序盤

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかたがポイント

本作では、試合開始時(ラウンド1のスタート時)からスーパーコンボ(オリジナルコンボ)ゲージが満タンとなっている。また、ゲージが満タンでないときには、さまざまな行動を起こすことでゲージをタメられる(+P.228)。このふたつを考慮すれば、序盤で行なうべきことが見えてくる。そう、機会があれば出し惜しみをしないでスーパーコンボorオリジナルコンボを仕掛けて大ダメージを与え、一気に残り体力に差をつけるという戦法が、とても効果的なのだ。早い段階で消費したゲージを、そのラウンド

の勝敗が決するまでに満タン近くまでタメるのは、 それほど苦ではない。下の写真のような状況になっ たら、積極的にスーパーコンボロオリジナルコンボ を使っていこう。うまくキマれば、ほぼ確実に闘いの 主導権をにきれるはずだ。

ただし、Z-ISMの場合はゲージがタメにくいため、 ある程度のLVの使いわけが必要。格段にダメージが 増える場合や、LV1~2だとツブされやすい場合は LV3で出すべきだが、強力な連係を使ってくる相手 との聞いては ZERO カウンターの分を残す手も。

連続技に組みてお



▲相手に跳びこんたときにジャンプ攻撃 がヒットしたら、連続技に組みこみ大ダ メージを与えよう。カードされる心配が ないのでゲージをムダづかいせずにすむ

相手の連係に割りこむ



▲序盤から相手に攻めこまれたときも、あ わてずに技のつなぎ目を見切って出すべ し。ただし、無敵時間が短いスーパーコ ンまだと相打ちになりやすいので注意

対空技として使う



▲オリジナルコンボ発動中に出した地上 の基本技、およびスーパーコンポの大半 は空中ガード不能。相手が跳んできたと きに出せば、ほぼ確実にキメられる

3つのゲージの残量に気を配りつつ闘え



ラウンドも中盤にさしかかってくると、お互いの3つのゲージ―体力ゲージ、ガードパワーゲージ、スーパーコンボ(オリジナルコンボ)ゲージの残量に応じて、戦略を変えていく必要が出てくる。

まず基本となるのは体力ゲージだ。自分のほうが 体力をリードしているときには、消費したスーパー コンボ(オリジナルコンボ)ゲージを回復させたり、 相手の行動を見ながらスーパーコンボのオリジナル コンボをキメるチャンスを待つなど、かなり余裕を 持った間いかたができる。とくに、相手のスーパー コンボ(オリジナルコンボ)ゲージが満タンに近い 状態なら、無理して攻めこまなくてもいい。

しかし逆に、相手に体力をリードされているとき は全力をもって割う必要がある。こちらのスーパー コンボ (オリジナルコンボ) ゲージが満タンの場合 は、温存せずに大ダメージを与えて戦況を逆転させ たいところだし、ゲージがタマっていない場合は、 ガンガン攻めることによってタメていけるからだ。

ガードパワーゲージに関しては、右ベージの中盤 ②の解説を参照のこと。

112

新システムを最大限に活かそう

空中コンボ&空中受け身

本作では、吹き飛びダウンしたキャラクターの 食らい判定が地面につくまで残っているため、相 手に追撃(=空中コンボ)が狙えるようになった。 また、これに対抗する手段として、吹き飛び状態 から復帰して相手の追撃を選げられるようになる 空中受け身というシステムも導入された。いかに して空中受け身をとられない去りに追撃するか、 または追撃を選けられるように空中受け身をとる か、という駆け引きが重要になってくるわけだ。

くわしい情報は→ P.258



▲▶空中コンホを 狙ってくる相手に 対しては空中受け 身で対抗。これを 覚えておかないと よけいなダメージ を受けることに



ガードクラッシュ

ガードクラッシュしたキャラクターは一瞬だけ 無防備状態になる。相手のガードパワーゲージの 残重が少ない場合には、ガードパワーゲージ減少 量が多い技を多用したい。こちらがガードクラッ シュさせられそうなら早めに間合いを離すこと。

くわしい情報は→ P.268

▶立ちとしゃがみ の両方でなならせるド がみガードかっと と、相手のカードよ パワーケーより り多く減らせる



ダメージ軽減

たとえばLV3千裂脚を食らったときにダメージ 軽減 (→P.273) を行なうと、下の写真のような 差が出る。とくに、複数ヒットする打撃系のスー パーコンボを食らったときは忘れずに実行したい。

通常時	
軽減時 [Market D



闘いが終わる前にやるべきこと

自分または相手の体力が残り少なくなってきたら、 つぎのラウンドのことも考慮して闘っていきたい。 体力をリードしている側とされている側、それぞれ の視点から見てみると……

●勝ちがほほ確定で、スーパーコンボ&オリジナル コンボゲージ(以下、ゲージ)が満タンに近い

つぎのラウントを残している場合はゲージを温存 すべきだが、このラウンドが最終ラウンドならば、 ゲージを全消費してでもトドメを刺しにいこう。

●勝ちがほぼ確定で、ゲージがほとんどない

できるなら、あわてて相手を倒しにいかずに、ゲージをタメだほうがいい。とくに、相手のゲージが 滴タンに近い場合は、そのままつぎのラウンドに持 ちこむと不利になるので、相手のゲージ蓄積量と同 等かそれ以上までタメておきだいところだ。

●負けがほほ確定で、ゲージが満タンに近い

ゲージを消費すれば勝てそうなときや、現在のラ

ウンドが最終ラウンドのときは、全力で闘うべき。 しかし、つぎのラウンドがあり、相手との体力差が 絶望的なときは、わざと倒されてしまおう。ねばっ て相手にゲージをタメさせるよりも、つぎのラウン ドへ持ちこみ、温存しておいたゲージを使って勝負 をかけたほうが有利に観えるからだ。

●負けがほぼ確定で、ゲージがほとんどない

つぎのラウンドがあるなら、ねばり強く闘って、 少しでも多くゲージをタメること。



▼ X-ISM とV-ISM は 通常の空中投げの失 敗ポースを、Z-ISM は 攻撃前後のスキが小 さい中攻撃を連発す るのが、ケージをタメ るのに効率的た

VS 2P BATTLE TACTICS FILE リュウ

RYU



 X_{ism}

⇒+中Kがないため、やや攻め手に欠ける感あり。 ガードパワーゲージ減少量が多い⇒+強Pを使っ た連係を駆使して、ガードクラッシュを狙おう。

 \mathbf{Z}_{ISM}

使いやすい基本技&必殺技がそろっており、これといった欠点がない。 ♣ ★ → + スタートボタンや → + 中 K があるので、地上戦でも闘いやすい。

 V_{ISM}

 図リュウと図リュウ、両方の特殊技を合わせ持ち、 レバー操作で基本技を使いわけられるのが利点だ。 画面端でのオリジナルコンボも破壊力パッグン。

有効なコンビネーション&連続技

①はもっともベーシックな連続技。 基本的に、遠めの関合いから跳びこん だときに使う。 均熱波動拳を出すのが むずかしいなら、波動拳で代用しても いい(以下何)。 画面端で均熱波動拳 をガードされると、ほぼ確実に反撃を 受けてしまうので注意。

②は、おもにめくりジャンブ中®で 跳びこんだあとに仕掛ける。しゃがみ 弱彩を連発しているあいだに、ヒット したかガードされたかを見きわめて、 その後の行動を決定しよう。

強制停止時間がズレて (→ P.231) 連 続ヒットしないことがあるからだ。

スーパーコンボゲージがタマっていないときや、図リュウを使用しているときは、必殺技で代用しよう。相手がしゃがみ弱ドを立った状態で食らった場合は強・電巻旋風脚を、しゃがんだ状態で食らった場合は弱・灼熱液動拳を使うとしいい。ただし、春麓にはしゃがみ弱××2→強・竜巻旋風脚が連続技として成立しないので、つねに弱・灼熱液動拳を使うこと。

しゃがみ中ドー強・灼熱波動拳は、 しゃがみ弱米×2をガードされたとき に使用する。ローリスクで間合いを離 せるだけでなく、相手がしゃがみ弱 ド ×2のあとに基本技で反撃しようとし たところにヒットする場合が多い。

③は、→+中戸を仕掛けて相手の反

撃を誘い、スーパーコンボをキメると いうものだ。多用しすぎると→ +中 Pの予備動作中に反撃されるが、→ + 中Pさえ相手に当てることができれば、 そのあとに反撃を受けることはない。

足払いでケンセイしてくる相手には 4 を使う。→ +中 K は相手の足払いを 回避しつつ接近できるうえ、フォロー スルーが短いため、攻撃後も攻めを継 続できるのが利点。→ +中 K 使用後に 相手と密着している場合は、しゃがみ 中 K のほかに通常投げと中・昇龍拳の 2 択攻撃を仕掛ける手もある。

⑤および6は、相手のガードパワーゲージを減らすための連係だ。→+強 Pや近距離立ち強火が相手に2ヒット するように、ガードされても固合いが 広がらない前方ジャンプ弱火や、めく りジャンプ中火から組おう。

1 前方ジャンブ強®or強®→ しゃがみゅ	中⊗→ 強・灼熱波動拳	XZV
2 ジャンプ攻撃 → しゃがみ弱⊗×2 ―	強・竜巻旋風脚のr弱・灼熱波動拳 (LVI~2)真空波動拳のrLV3真空 しゃがみ中®→強・灼熱波動拳	電巻旋風脚 ※ ②
3 →+中® - 真空波動拳 or 真空竜巻旋 しゃがみ強⑥	風脚 図	み中® Ifor中・昇龍拳
5 → +強®(2ヒット)→しゃがみ中®→	·強·灼熱波動拳	MM
6 近距離立ち強®(2ヒット)→→+中®	>→しゃがみ強⑥	F2 14

状況別攻略

地上戦での闘いかた



リュウの地上戦は、やはり波動拳と 昇離拳を使った「跳ばせて落とす」が 基本。ただし、波動拳の射出後の硬直 時間が長くなった木作では、跳びこみ を誘うにしても、さまざまなケンセイ を駆使していく必要がある。

中間距離では、なるべく単発で波動 拳を撃たないようにして、相手の技を ツブしやすい立ち弱化やしゃがみ中心 を、前後に小刻みに動きながら出して いく。相手が跳びこんできたら、空中 受け身をとられない強・昇龍拳で確実 に迎撃し、昇龍拳を警戒して跳ばない ようなら、一歩踏みてんでのしゃがみ 強化や、しゃがみ中化→強・灼熱波動 拳でブレッシャーを与えるのだ。

相手のジャンプ攻撃が届かないほど 間合いが離れているときや、波動拳の 予備動作を見たあとに相手がジャンプ しても、弾を避けきれないほど間合い がつまっているときは、いよいよ波動 拳の出番。タイミングを読まれないよ うに撃つのはもちろんだが、元やバル ログといった、ジャンプが速いキャラ クターと闘うときは、↓ > → + スタート ボタンのフェイント(波動の構え)をま ぜるといい。とくに、波動拳の予備動 作にすばやく反応して跳びこんでくる 相手に有効だ。そのあとの対空技には、 もちろん強・昇龍拳を使う。

地上戦で主導権を得ることができれ ば、相手はガードレがちになるので、 スキを見て跳びこみ、左ベージで紹介 した連係&連続技を仕掛けていこう。

起き上がりに 攻めこむには



相手の起き上がりは、大ダメージを 与えるチャンス。無敵技をおそれず、 積極的に跳びこみ連続技を狙おう。

ジャンプ攻撃にはめくりジャンプ中 R を使うのが基本だが、つねに同じ技 で跳びこんでいたのでは、簡単にガー ドされてしまう。そこで、前方ジャン ブで跳びこみ、着地直前のジャンプ弱 K(しゃがみガード不可)と、着地直 後のしゃがみ弱(く立ちガード不可) を使いわけて、相手のガードを上下に ゆきぶるといい。このほか、何も技を 出さずに前方ジャンプ→相手の背後に 着地してしゃがみ弱化、前方ジャンプ 攻撃→着地直後に通常投げ、などの戦 法をおりまぜると、さらに効果的だ。

跳びこんだあとは、左ベージで紹介 した②のうちの、しゃがみ弱××2→ 強・竜巻旋風脚を狙う。リュウの竜巻 旋風脚はビヨリ値がとても高いので、 跳びこみ連続技に組みこむと、相手を 気絶に追いこみやすいのだ。

強・量巻旋風脚がすべてヒットした

時点で、相手が気絶しておらず、なお かつ顔面端にいる場合は、吹き飛んだ 相手に追い打ちを仕掛ける。ただし、 どの技がキメられるかは、相手が空中 受け身をとるか否かで変化するため、 それを先読みする必要がある。受け身 をとりそうならばしゃがみ強化→弱・ 昇龍拳を、とりそうにないならばしゃ がみ中₽→強・竜巻旋風脚を狙おう。

相手の行動を 読んで追い打ち

▶読みが当たって 追い打ちをキメるこ とができれば、ほぼ 確実に相手を気絶 させることが可能





^プスーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

使いやすい真空波動拳

真空波動拳は、連続技に組みこんだ り、相手の連係へ反撃するのに使う。 跳びこまれないかぎり反撃は受けない ため、ケズリ目的で使うのも悪くない。

メインは真空竜巻旋風脚

連続技に組みこむ場合は、スーパー コンボケージが満タンならLV3真空 **畜巻旋風脚、そうでなければ真空波動** 拳を使う(左ベージの2)を参照)。相手 を画面端に追いこんでいるときなら、

スーパーコンボのヒット後に、しゃが み弱P→強・電巻旋風脚で追い打ちす ることも可能だ(ただし、真空波動拳 の場合は空中受け身で回避される)。

相手の連係に割りこませる場合は、 出ぎわの無敵時間が長く、足払いに対 しては絶対的な強さを誇る、真空竜巻 旋風脚が有効。滅昇能拳はあまりにも 攻撃力が低いのでオススメできない。

■面端で波動拳を連発

オリジナルコンボは、相手を画面端 に追いこんだ状態で、しゃがみ弱化→

強·波動養×5→1→+中K→強·波 動拳→しゃがみ中心→強・波動拳】× nという連続技がオススメだ。

手順としては、前方ジャンプ下降中 に弱で発動し、ジャンブ強Por強® →しゃがみ弱®の連続技をキメたあと に強・波動拳×5へと移行する。波動 **拳のかわりに灼熱波動拳が暴発する** と、相手がダウンしてしまうので注意。

オリジナルコンボの効果が切れる直 前になったところで、しゃがみ中®→ 強・波動拳をしゃがみ中区→強・竜巻 旋風脚にかえて、ダウンを奪いたい。

VS 2P BATTLE TACTICS FILE

ケン

KEN



Xism

攻撃力の高さは魅力だが、前方転身がない、スーパーコンボの汎用性が低いなど、短所も多数。攻め手に欠けるため、待ちを主体に闘わざるを得ない。

ZISM

相手の連係への反撃や連続技に昇龍裂破、対空迎撃 に神稲拳と、スーパーコンボを使いわけられる。前 方転身で相手をカクランしやすいのも利点だ。

 V_{ISM}

近距離用の基本技、とくに近距離立ち強Kがレバー 入力で出せるのはうれしい。右ページにあるオリジ ナルコンボは破壊力パッグンで、一発逆転性も十分。

有効なコンビネーション&連続技

①は、やや連めから跳びこんだとき に使う連係。ジャンブ攻撃がヒットす れば、強・波動拳までの連続技が成立 し、ガードされた場合でも反撃を受け にくいので、とても使い勝手がいい。 ただし、相手をダウンさせたいなら、 ジャンブ攻撃がヒットしたときのみ強・ 波動拳を中・昇龍拳(相手がケン、春 耀、バーディー、ナッシュ、ローズ、ベ か、かりん以外なら強でも可)or 昇龍 裂破に変えたいところだ。

②~値は、いずれもめくりジャンプ 中下からの連係で、通常は②を使う。 めくりジャンプ中下がヒットしたとき は昇龍拳、ガードされたときは近距離 立ち強ヒ→弱・波動拳を使うのが基本 だが、跳びこんだあとのしゃがみ弱く の回数を増やせば、ヒットしているか 否かの確認を簡単に行なうことが可 能。弱くがヒットした場合は強・波動 拳の子解認破へつなげて連続技にし、 カードされた場合は遠距離立ち強ペのて しゃがみ強くへ移行するか、強・波動 拳で相手の体力をケズっていこう。

③は、ガードクラッシュを狙うため の連係だ。近距離立ち強ドはフォロー スルーが短く、ガードさせればこちら が先に行動可能となる。ここからしゃ がみ中ドを仕掛けるほか、再度めくり ジャンプ中ドで跳びこむのもいい。

4 は、弱・竜巻旋風脚で相手に接近 し、手を出してきたところに中・昇龍 拳 (弱は足払いと相打ちになりやすい) をキメるというもの。ガードしがちな 相手には通常投げもおりまぜよう。

相手がガードクラッシュ状態になったときには「5を使う。一応、ジャンプ 攻撃からつなげることも可能だ。

6は、相手の起き上がりに→+中 K の2ヒット目だけを重ねて、目押して しゃがみ強 K につなげるという連続 技。相手が画面端付近でダウンしたと きに、たまに仕掛けるといい。

7は、ジャンプ攻撃の「しゃがみ弱 K を当てた直後や、相手の起き上がりに 狙う。ふだんはしゃがみ弱 K からの連 係や中・昇龍拳、相手がガードに固執 しているようなら適常投げて攻撃だ。

ジャンプ強®のr強®→しゃがみ中®→ 中・昇龍拳のr昇龍裂破	
中・昇龍拳 ・ 近距離立ち強®一場・波動拳 ・ 立ち弱®一場・波動拳 or 昇龍裂破 ・ しゃがみ弱®一世 しゃがみ弱®一選距離立ち強® or (前進して)しゃがみ強	YZY YZY YXY YXX
3 (しゃがみ弱⊗) →近距離立ち強⊗ — (前進して) しゃがみ中⊗→弱・波動拳 めくりジャンプ中⊗	¥75 ¥75
4 しゃがみ弱⑥×1~3→弱・電巻旋風脚——中・昇龍拳 通常投げ	
5 近距離立ち強 P	
6 →+中⑥(2ヒット目のみ)→しゃがみ強⑥ □□□□ → 通常投げ	Z 1

ALL AROUT

状況別攻略

地上戦でやるべきことは

ケンには、リュウのまな⇒+スター トボタン(波動の構え)のようなフェ イント技がないうえ、本作では波動拳 のフォロースルーが長くなったため、 波動拳で相手の跳びこみを誘って昇龍 拳で迎撃……という戦法がとりづら い。よって、地上戦では使い勝手のい い足技を主体に闘うことになる。

もっとも使用頻度が高いのは、特殊 技の⇒+強化。リーチが非常に長い のに加え、相手にガードさせたあとは こちらが先に行動可能となる。ガード パワーゲージ減少量も多いので、相手 に与えるブレッシャーはかなりのもの

ケンの竜巻旋風脚は、ヒットさせて

も相手がダウンしないため、ふつうに

連係へ組みこむのは少々ツラい。しか

し、以下のような用途で使えば、それ

●スーパーコンボゲージ&オリジナル

コンボゲージをタメる……相手との間

合いが連いときに使用する。弱・竜巻

旋風脚×2→後方ジャンブ空中竜巻

旋風脚を3回もくり返せば、27ケンな

なりの効果を発揮してくれる。

だ。ただし、予備動作が大きく、攻撃 判定が出現する前に食らい判定が前方 へ大きく広がるため、接近戦で出すと ツブされやすい。

遠距離立ち強 K は、リーチでは → + 強くに負けるが、攻撃判定の出現タイ ミングはこちらのほうが早い。⇒+強 Rの出ぎわをツブそうとしてくる相手 に使い、カウンターを狙っていこう。

足払いを多用する相手には、立ち弱 K や遠距離立ち中K. しゃがみ弱Kな どが有効。いずれも攻撃判足が突出し ているため、技の先端を当てる感じで 出せば、相手の足払いを一方的にツブ すことが可能だ。

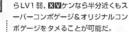
→ +中化は、しゃがみガードに固

執している相手に対して使う。見た日 よりもリーチが長く、しゃがみ強化が ギリギリ届かない距離からでもラクに 2ヒットさせることができる。 至近距 雛ではなく、中間距離から仕掛けたほ うが見切られにくい。

これらの足技に加えて、しゃがみ中 K→波動拳の連係や、一歩踏みこんで のしゃがみ強ドでブレッシャーを与え ていけば、根手はジャンプ攻撃で地上 戦の不利を挽回しようとするはず。相 手が跳びこんできたら、引きつけての 中or強・昇龍拳で確実に迎撃しよう。 逆に、相手の注意が地上戦に向いて いるようなら、こちらから跳びこんで 左ベージの連係に持ちこめばいい。

貴巻旋風脚の利用法





- ●画面端から脱出する……相手に画面 端へ追いつめられたら、前方ジャンプ 直後の空中竜巻旋風脚(コマンド入力 は ↓ 2 ← 3 + ドがベスト) を使って、 画面の中央に逃げてしまおう。
- ●相手の対空技を回避……跳びこんだ ときに、ジャンプの頂点付近で空中竜 巻旋風脚を出すと、横方向の移動距離 が伸びて、相手の対空技を避けつつ背

後へまわることができる。そのあとは しゃがみ弱化から②の連係へ持ちこん だり、相手の反撃を中・昇龍拳でツブ していくといい。ほかにも、ややリス キーだが下の写真のような戦法がある。



スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

品 Rからの連続技に

昇龍裂破は、左ベージの(1)2 5の連 続技に組みこむのがベスト。無敵時間 が長いため、対空迎撃や相手の連係に 対する反撃にも使用できるが、前者は 与えるダメージが極端に減ってしまう し、後者は途中からガードされる可能 性があるので非常に危険だ。

攻めに昇龍裂破、守りに神籠拳

もっとも多用するのは、やはり昇龍 裂破。₩ケンと同じく、おもに連続技 に組みこんで使用する。

神龍拳は、こちらの起き上がりにめ くりジャンプ攻撃を仕掛けられたとき に有効。ただし、LV1~2では攻撃判 足の出現前に相手に着地されてしまい やすいため、なるべくLV3で使おう。 また、この技はLV1でも中攻撃 1 発 分のダメージを与えられるほどケズリ 量が多いので、相手の体力が残りわず かというときのトドメに使ってもいい。

疾風迅雷脚と ZERO カウンターは、 体力を大幅にリードしている場合な ど、余裕があるときに使用する程度。

難易度が低いうえ威力が高い

オリジナルコンボは、前方ジャンプ下 降中に弱で発動→前方ジャンプ強化 →しゃがみ弱化→強・波動拳×n→時 間切れ直前に⇒+強化→弱・昇龍拳 が、入力が簡単なうえにダメージも大 きいのでオススメ。相手が画面端にい るときしか狙えないものの、ジャンプ攻 撃と足払いを同時に仕掛けるため、ガ ードされることはほとんどない。弱・昇 職業のあとは相手の真下で待機し、し ゃがみ強P→弱・昇龍拳で追撃しよう。

VS 2P BATTLE TACTICS FILE

春麗

CHUN-LI



XISM

ZISM

 V_{ISM}

レバー操作で基本技の使いわけが可能なうえ、天昇 脚もあるので守りは万全。あとは、右ページのオリジ ナルコンボで攻撃力不足をおぎなえるかがカギだ。

有効なコンビネーション&連続技

迎撃されにくいジャンプ攻撃が、香 腱の攻めの起点となる。なかでもジャンプ朝をは、攻撃判定の出現している時間が長いため、基本技での対空迎撃に負けることはほとんどないし、めくりやすさもパッグン。ふだんは、これを使って跳びこもう。攻撃判定が下方向に突出しているジャンプ中ドと併用すると、より効果的だ。

①は、相手に接近するための手段として使う。ここから近距離立ち強 Pやしゃがみ弱 を当てたあとに、めくりジャンプ弱 で跳びこんで②へ移行しよう。図書題は、しゃがみ弱 S×1~3→キャンセル強・双発到を使うのも有効。弱 Kのあいだに割りこもうとした相手に双発刺がキマリやすいのだ。

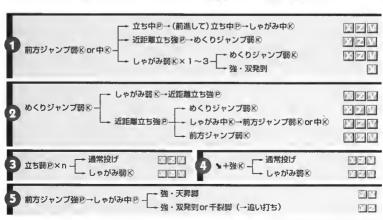
相手に接近したら、②でラッシュを かける。めくりジャンプ弱(K)のあとは (しゃがみ弱火ー) 近距離立ち強凡と 当ててから、再度めくりジャンプ弱火 を仕掛けるのが基本。ただし、攻めが 単調になるようなら、しゃがみ中火で 相手との間合いを難してから跳びこむ などして、相手にこちらの動きを読ま せないようにするといい。

これらの連係で固められるのをイヤがり、後方ジャンプを使って逃げようとする相手には、前方ジャンプ直後の弱 Kを使うと効果的。相手が技を出そうとすれば食らい判定が広がって、弱 Kの先端がヒットするし、何も出さなければ弱kが届かない(空中カードされたあと、降りさわに反撃を受けることがない)のでローリスクだ。

③は、しゃがみ状態の食らい判定の 高さがアドン以上のキャラクター (→ P.270)に対して使う(図春麗ならば、 ダン以上のキャラクターにも当たる)。 立ち弱 P を、前進しながらタイミング よく当てていき、ふだんはしゃがみ弱 ドからの連係、相手がガードを固めて いるようなら通常投げに持ちこもう。

4は、ガードされてもスキがない ★十強米を使った連係。しゃがみ弱米 を当てたあとや相手の起き上がりなど に狙う。★十強×後に反撃しようとす る相手には、一瞬待ってから、強・天 昇脚や気功掌を仕掛けるといい。

相手が気絶したときは、5の連続技をキメる。腕に自信があるなら、しゃがみ中Pは近距離立ち強Pにしたほうが破壊力が増す。千裂脚のヒット後は、相手が画面中央にいるなら速距離立ち強 K、画面端なら近距離立ち強P・マルニングパードキックor強・天昇脚で、追い打ちを相おう。



AIVAROUT ZIVIIIZZA ZEROS

状況別攻略

対空技を使いわけよう 💢 🔼 🚺

春麗は以下のように、対空迎撃に有 効な基本技を必殺技が非常に豊富だ。 ただし、相手のジャンプ軌道や間合い によって使いわける必要があるため、 的確な判断が要求される。

●弱・天昇脚(図図)……出きわの無 敵時間が長いうえに空中ガード不能な ので、相手を引きつけてから出せば、 ほとんどのジャンプ攻撃を一方的に迎撃できる。しかし、春麗は通常、機動 力を活かして闘っており、タメが作り にくい。よって、こちらが残り体力で リードしていて待ち気味に闘えるとき か、起き上がりに使おう。

●立ち中息、しゃがみ中息……近距離から跳びこまれたときに有効。前者は春麗と相手が重なるような間合いで、後者は跳んが相手の下をくぐって背後

から仕掛けよう。どちらも、攻撃判定が下に突出した技には負けやすい。

- ●近距離立ち中®……基本技のなかでは、もっとも信頼できる対空技(ザンギエフの前方ジャンプ↓要素+強砂の連発も簡単に迎撃可能)。ただし、有効間合いがせまいのが欠点。
- ●スピニングバードキック(図)& 旋 円誠(図図)……前者は、起き上がり にジャンプ攻撃を仕掛けられたときの 緊急脱出用として使う。後者は、相手 のジャンプ攻撃を無敵時間中に避けて 攻撃するというもの。ただし、いずれ も奇襲なので、多用は禁物だ。

地上戦でのケンセイは 📝 🔽

春様は強力なジャンプ攻撃を持って いるため、ついつい跳びこみを多用し がちだ。しかし、昇龍拳などの無敵技 を持つ相手にガンガン跳びこんだので は、簡単に迎撃されてしまう。これら のキャラクターと闘うときは、以下の 技でケンセイし、相手の注意を地上に 引きつけてから跳びこむといい。

地上戦でのケンセイの主軸は、しゃ がみ中区。リーチが長い、立ちガード 不能、空振りしても反撃を受けにくいな どの長所を持つ。持ち前のすばやさを 活かして前後に小刻みに動きつつ、これで相手の足元を狙っていこう。

突進系必殺技を多用する相手には、 立ち弱Pの連打が有効だ。連打キャン セルが可能なうえ、攻撃判定が前方に 突出しており、ほとんどの突進系必殺 技を一方的にツブすことができる。

立ち弱ドは、伸ばしている足の下に 食らい判定がないため、足先を当てる 感じで出せば、相手の足払いを回避し つつ攻撃できるのが利点。同様の効果 を持つ技にしゃがみ強ドがあるが、空 振りしたときのスキが大きいので、最 低でもガードさせるように出すこと。 立ち中Pは、立ち弱K)と使いわける ことで効果を発揮する。リーチは短め だが、攻撃前後のスキが小さい。一歩 踏みこんでから仕掛けて、相手の立ち 攻撃(波動拳なども含む)の出ぎわを ツブすのに使おう。この技を驚戒して 相手が足払い主体で攻めてくるなら、 今度は立ち弱Kの出番だ。

遠距離立ち強化は攻撃判定の位置 が高く、しゃがみ時の食らい判定の高 さがコーディー (図香業ならパイソン) 以下のキャラクター (・P.270) が しゃがんでいると当たらないが、相手 の難びこみを未然に防ぐ効果がある。

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

) 攻守の決め手

干裂脚は、無敵時間が長く、攻撃力 も高い。そのうえガードされてもスキ がほとんどない、という優秀な技だ。 連続技に組みこんだり、相手の連係に 割りこませての反撃手段にするなど、 オ末がまな順面で使っていける。

キメろ!! 覇山天昇脚

汎用性の高い千裂脚と、ダメージが 大きい覇山天昇脚のどちらを使えばい いのか、むずかしいところ。ただし、 気功学はタメを作らすに出せるのが 利点だが、いかんせん攻撃力が低い。 使い道としては、左ページの→の連係 に組みこむか、とっさのときの対空技 として、LV1で使うぐらい。

☑ 画面端に追いこんでから

オリジナルコンボは画面端の相手に 対してのみ有効。ジャンプ中に弱で発 動したあと、ジャンプ強®→しゃがみ 弱®→強・気功拳× n をキメよう。



(を)にするといいだろうなら、ジャンプ攻撃を



XISM

攻撃が単発になってしまいがちなサガットにとって は、技の攻撃力が高く、しゃがみ中ドがキャンセ ル可能、というふたつの長所は魅力的だ。

ZISM

しゃがみ中区がキャンセル不可のため、接近戦での 攻め手に欠ける感がある。スーパーコンボも、タイ ガージェノサイド以外は少々使いにくい。

図サガット同様、しゃがみ中ドがキャンセル可能。 右ページのオリジナルコンボも破壊カバツグンで、 うまく使いこなせばかなりの強さを発揮する。

コンビネーション&ヨ

サガットは、中間~遠距離戦で真価 を発揮するキャラクター。よって、以 下に紹介する連係も、相手をダウンさ せたときに使う程度でいい。ちなみに、 連係のなかに"しゃがみ中攻撃"とある 場合、ロサガットなら中でを、区区サ ガットなら中尺を使うこと。

①は、跳びこみからの連係のうちで もっとも基本的なものだ。ジャンブ強 Rがヒットした場合は、強・タイガー クラッシュ or タイガージェノサイドへ つなげて連続技にし、ガードされた場 合はグランドタイガーショット(以下、 下タイガー)を当てて、相手の体力を ケズりつつ問合いを離そう。

②~4はいずれも、めくりジャンブ

弱くからの連係で、通常はでを使う。 ①と同様に、起点となるジャンブ攻撃 がヒットしたか否かで、しゃがみ弱K 後に移行する技を使いわけること。

③は、相手のガードパワーゲージを 減らす連係。最後までガードさせれば 2目盛り以上減らすことができる。

4は、近距離立ち強Pがしゃがんで いる相手(バーディーとサガットをの ぞく)には当たらないことを利用した 奇襲。近距離立ち強力を空振りして、 相手の反撃を誘ってから弱・タイガー ブロウ(図サガットの場合はタイガー アッバーカット/以下同)をキメるの だ。相手がそれを警戒して手を出さな くなったら、今度は立ち端 Pの直後に 通常投げを仕掛ければいい。

攻撃前後のスキが小さいタイガーク ラッシュを使った連係が5と6。5は、 弱・タイガークラッシュの先端をガー ドさせ、通常投げor弱・タイガーブロ ウの2択攻撃をせまるというもの。め くりジャンプ弱べで跳びこんだあとや 相手の起き上がりを攻めるときなどに 狙っていこう。 6は、ジャンブ攻撃が 届かないほどの遠距離から相手が跳び こんできたときに使う。このような状 況では、相手は着地時にガードを固め ている場合が多いので、すかさすしゃ がみ中攻撃の先端をガードさせ、弱・ タイガークラッシュで接近、そのまま 通常投げを主义るのだ。

1 ジャンプ強®→しゃがみ中攻撃 - → 強・ダランドタイガーショット - 強・タイガークラッシュ or タイガージェノサイド	
2 しゃがみ弱®→ 強・タイガーブロウ or タイガージェノサイド いゃがみ弱®× 1~2 → しゃがみ弱®× 1~2 → しゃがみ中攻撃→弱・グランドタイガーショット	XEY
3 しゃがみ強Θ→しゃがみ中⊗→ (前進して)しゃがみ強⊗	RZW
4 (しゃがみ弱⊗)→近距離立ち強® - 弱・タイガーブロウ 通常投げ	
ります。 しゃがみ弱®→しゃがみ中攻撃→弱・タイガークラッシュー 通常投げ 弱・タイガーブロウ	121 121
6 しゃがみ中攻撃 弱・タイガークラッシュ→通常投げ 弱・グランドタイガーショット	XZU YZU

相手との間合いによる 願いかた



相手をダウンさせ、左ページで紹介 している連係へ持ちこむまでは、ケン セイを主体とした闘いかたになる。

お互いが画面端付近にいるような状 態では、飛び道具の連発で相手をケン セイしよう。タイガーショット(以下、 上タイガー)と下タイガーを撃ちわけ たり強弱を変えていけば、相手も垂直 ジャンブなどで避けるのがむずかしく なる(=ガードしがちになる)。

中間距離では、トタイガー&下タイ ガーをなるべく 撃たないようにして、

サガットの基本技はいずれもスキが

大きく、接近戦向きではない。相手に

攻めごまれている場合は、 以下の技を

駆使して間合いを広げる必要がある。

基本技をうまく使いわけていく。

もっとも、使田願度が高いのは、リー チが長く、攻撃前後のスキャ小さい、 立ち弱化。しゃがんでいる相手にも当 たるので、足払いなどで一方的にツブ されることはほとんどない。足の先端 を当てるように使おう。

立ち中ドもリーチが長く、足の先が ギリギリで届く距離から出せば、技を 出そうとした相手にヒットしやすい。 飛び道具を持っているキャラクターに は、とくに有効だ。

立ち強 K は、相手のジャンプを未然 にツブすために、前述のふたつよりも やや遺めの問合いから使用する。ただ し、しゃがんでいる相手には空振りす るうえ、フォロースルーが長く、反撃 されやすいので注意。

しゃがみ強Por強化はリーチの長 さが魅力。どちらの技も攻撃前後のス キは大きいが、一歩踏みこんで仕掛け るなどして相手にガードさせれば、反 撃を受けることはほとんどない。

■型サガットならば、しゃがみ中® もケンセイ技として重宝する。キャン セルで弱・下タイガーを出せば、相手 の体力ゲージをケズりつつ、安全に間 合いを離すことが可能だ。

相手に接近されたときは



遅れた場合は、下の連続写直のような 方法で反撃をツブすこともできる。

すリジナルコンボを発動(▼)

画面暗転時に相手が技を出している なら、下で紹介している(b)の連続技 を、何もしていない(相手がガードで きる状態) なら通常投げをキメよう。

■ ZERO カウンター (図)

春間の百裂脚や元の百連勾などに対 しても反撃することが可能。

●しゃがみ弱区の連発

そのまま?の連係に移行できるのが 魅力。ただし、相手に読まれると無敵 技で反撃されてしまうので注意。

●弱・タイガーブロウ

タイガーブロウは、対空性能こそ昇 **龍拳よりも低いが、出ぎわの無敵時間** 中に前方へ大きな攻撃判定が出現する ため、地上にいる相手へのカウンター を狙うには最適の技だ。相手にガード されても、間合いが広がるうえに着地 後のスキも小さいので、相手の反応が

反撃を誘って タイガーブロウ

▶ タイガーブロウ 相手が反撃してき たところにふたた





スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

連続技品反撃手段に

タイガージェノサイドは、空中の相 手に当てた場合、ヒット数とダメージ が極端に減ってしまうため、できれば 地上の相手にヒットさせたいところだ。 左ベージの連続技に組みこむか、無敵 時間の長さを活かして、相手の連係に 割りこんで反撃するときに使うといい。

タイガージェノサイドに使え

スーパーコンボゲージは、タイガー ジェノサイドか ZERO カウンターの ために消費しよう。ほかのスーパーコ ンボは、とくに使う必要はない。

画面端では驚異の破壊力

オリジナルコンボは、以下のふたつ を状況に広じて使いわけるといい。 (a)前方ジャンブの降下中に弱で発動 →ジャンブ強化→しゃがみ弱化→ 強・下タイガー×5→強・タイガー クラッシュ→【立ち弱水(空振り)→

強・タイガーブロウ】×n→時間切れ 後に強・タイガーブロウ (b)弱で発動→【強・タイガーブロウ→

強・タイガークラッシュ×21×n (a) は画面端限定。しゃがみ弱化のあ とは、時間切れまで強・下タイガーを 連発してもいいが、その場合はコンボ 修正の影響で、相手に与えるダメージ が減ってしまうので注意。

(b)は、おもに対空迎撃に使用する。 技をつなげるタイミングはむずかしい が、画面中央でもキマるのが利点だ。 なお、上記の手順をくり返すうちに相 手が画面端まで到連したら、「立ち弱化 (空振り)→強・タイガーブロウ]×n に切り替えること。



 X_{ISM}

ジャンプドがすべてジャガーキックと同じ形態の技なので、最初は違和感がともなうが、使いこなせれば 図図アドンとはひと味ちがう強さを発揮する。

 \mathbf{Z}_{ISM}

ローリスクで相手の攻めを止められるジャガーバリードアサルト(・・サウザンドジャガー)と ZERO カウンターの存在が心強い。連続技の破壊力も十分。

 V_{ism}

下に載せたオリジナルコンボは、破壊力ごそ小さいが、 狙える機会が多いので利用価値は高い。対空技の近 距離立ち強Kがレバー入力で出せるのも強み。

有効なコンビネーション&連続技

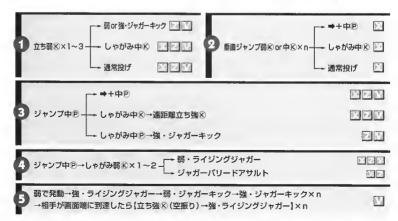
遠距離立ち強くがギリギリで当たる 間合いから、しゃがみ中P or 中中ドで ケンセイして相手の動きを封じ、スキ あらばしゃがみ強くをキメる……これ が、アドンの攻めの基本となる。相手 をダウンさせたら、すぐに接近戦に持 ちこみ、以下の連係を仕掛けていこう。

①は、攻撃前後のスキが小さい立ち
弱米を起点とした連係。前進しつつ仕
掛けて相手を固めたあと、さまざまな
技へ持ちこむ。基本的には、認めから
キャンセルで弱の「強・ジャガーキッ
クを出し、関合いをつめながら攻めを
持続させることになるが、相手が立ち
弱米をしゃがみガードしているなら、
ジャガーキックは弱で出し、相手の頭
上を越えて背後、まわりこもう。そこ
からスーパーコンボやオリジナルコン
ボを狙うとよくキマるのだ。

2は以アドン専用。垂直ジャンブ値 後の弱水 or中心で相手を固め、途中 で地上技へ移行する。こちらがどのタ イミングで地上技を仕掛けるのかを読 まれないように注意しつつ、相手の反 撃をジャンプ K)でツブしていこう。中 間距離からの前方ジャンプ直後のド や、跳びこみのあとに狙っていくといい。 3 は跳びこみからの攻撃。しゃがみ 中ドは攻撃判定の出現が早く、スキも 小さい。しゃがみ中では相手のスライ ディングや足払いをツブしやすいうえ に必殺技キャンセルが可能だ。⇒ +中 Pはしゃがんでガードを固めている相 手に有効。ただし、連発しすぎると反 撃を食らってしまうので注意しよう。

アドンの数少ない連続技が 4.。 最後 の弱・ライジングジャガーは、相手が しゃがんでいるときは当たらないこと が多い。よって、相手の飛び道具を先 読みして跳びこんだときや、気絶中の 相手に狙うこと。なお、**区**収アドンで ジャンプ中 Pをめくりジャンプ中 Kに した場合と、LV2~3 ジャガーバリー ドアサルトにつなぐときのみ、しゃが み弱 Kを2 発にしてもいい。弱 Kー弱 Kのつなぎがむすかしいなら、しゃが み弱 P×2 で代用することもできる。

5 はオリジナルコンボ。相手を強・ ライジングジャガーで浮かせて、その あとジャガーキックを当てつづけると いうもので、相手が地上にいれば画面 中央からでも狙える。相手が画面端に 野達したら、攻撃力が高い強・ライジ ングジャガーの連発に切り替えよう。 相手が画面端にいる状態で発動した場 合強、後・ライジングジャガー→立ち 強κ(空振り)をくり返せば OK。



囚アドンで聞うには



■アドンの最大の特徴は、ジャンプ Kがすべてジャガーキックと同じ形態 の攻撃になっていること。くわしい性 質については技表 (→P.54) を参照 してもらうとして、ここではジャンプ Kを使った戦法をいくつか紹介する。 (a) ママアドンのジャガーキックと同 じ軌道を描いて攻撃する

前方ジャンプ直後の弱 or 中 K で弱、 同じく強火で中、垂直ジャンプ直後の Kで強のジャガーキックとほぼ同じ軌 道で攻撃することができる。これらを

使えば、基本技からキャンセルで出す ことをのぞいて、ロロアドンと同じ連 係や戦法が使用可能だ。

(b) ジャンプの飛距離を伸ばす

前方ジャンプの頂点付近で出すと、 お互いが画面端にいる状態でも相手を 攻撃できる。遠くからケンセイの飛び 道具を撃たれたときなどに有効。

左ページの2の連係を使えば、相手

の動きを封じつつガードパワーゲージ

を(わずかながらも)減らしていくこ

(c)相手を固める

とが可能。ちなみに、密着状態で弱攻 撃を2~3発ガードさせてから、垂直 強・ジャガーキックは、相手にめり こむようにガードさせると確実に反撃

ジャンプの頂点で弱化を出すと空振り する。そのあとに、立ちガードしてい る相手にしゃがみ強化をキメたり、こ ちらの降りぎわを攻撃してきたところ にジャガーバリードアサルトなどで反 撃……といったカクラン戦法を、②の 連係におりまぜてみるとおもしろい。



この間

必殺技の使いかた



弱or中・ジャガーキックは、ガー ドされてもコマンド投げ以外の技で反 髪を受けることはまずない。左ベージ の連係をガードさせて問合いが広がっ たときの接近手段、または中間距離か らの奇襲として使うことになるが、相 手にタイミングを読まれると、無敵技 や立ち弱P連打などで迎撃されるので 要注意。なお、中・ジャガーキックは 飛び道具を跳び越えつつ攻撃すること ができるが、相手が整ったと同時に出 さないとツブされてしまう。

を受けるので、先端だけを当てるよう に出す。単発では使わず、しゃがみ中 Pからキャンセルで仕掛けるといい。

ジャガートゥースは通常、飛び道里 へのカウンター狙いや接近手段として 強で出すが、相手が迎撃してくるよう なら中で出して手前に着地し、対空技 を空振りさせたあとに反撃しよう。

ライジングジャガーは、しゃがんだ 相手には空振りすることが多いので、 対空技として使う。相手を引きつけて、 出ぎわに無敵時間のある弱で出すこと。

こんな手もある

▶相手が端・ジャ ートゥースを垂 直に跳んで避けた ら、68・ライジン グジャガーで迎撃





スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

使いどころはいろいろ

ジャガーバリードアサルトは、突進 速度、移動距離の両面に優れており、 連続技に組みこんで使うほか、遠距離 から相手が飛び道具を撃ってきたとき のカウンターとしても重宝する。

ちなみにこの技は、攻撃中にボタン を連打すると攻撃形態を変えることが 可能。ヒットした場合は、ダメージが 大きくなるうえに追い打ちも狙えるド 連打、ガードされた場合は、攻撃後の スキが軽減されるP連打を行なおう。



▼ ◇ やはりジャガーバリードアサルト

スーパーコンボはジャガーバリード アサルトのほうが使いやすい。連続技 に組みておときには、スーパーコンボ ゲージの蓄積量に応じてレベルを使い わけること。相手の技のつなぎ目に割 りこむときなど、ガードされる可能性が ある場合は、ボタン連打によって攻撃 形態が変えられるLV3で出すといい。

そのほかでは、ZERO ガウンターの 性能が高いので、相手に押されている ときはこれで流れを変えるのも手だ。



オリジナルコンボを主に

チャンスがあれば左ページで紹介し たオリジナルコンボを狙っていくこと になるが、ピンチのときには ZFBO カ ウンターも活用したい。



XISM

攻撃力の高さが大きな魅力。なかでも、ブルホーン (FINAL)をクリーンヒットさせたときのダメージに は目を見張るものがある。

ZISM

☑バーディーよりも攻撃力はおさえめになっている ものの、空中ガードやスーパーコンボの使いかたし だいでは、より安定感のある闘いが展開できる。

 V_{ism}

攻守に活躍するオリジナルコンボだが、与えるダメ 一ジは低め。図母バーディーにくらべると、上級者 向けのキャラクターと言えるだろう。

有効なコンビネーション&連続技

バーディーには、投げと打撃の両方 に強力な必殺技が用意されている。こ れらを使いわけ、相手にブレッシャー を与えていくことが重要だ。

①~③は、いずれもマーダラーチェーンもしくはパンディットチェーンを狙うための連係。ただし②の連係は、あくまでもザ・パーディーがガードされたときのフォローであり、しいかも攻撃終了後のスキが小さいLV1かLV3のザ・パーディーでなければ、確実に反撃を受けてしまうので注意すること。

ちなみに、相手との間合いがよほど 離れていないかぎり、コマンド投げは 強で仕掛けて大ダメージを狙おう。③ は、連係の途中にしゃがみ弱戸や立ち 弱吹をはさむ場合だけ、投げ間合いの 広い弱で仕掛けたほうがいい。

ふたつのコマンド投げの使いわけだ

が、通常は相手を画面端に追いつめる ためにマーダラーチェーンを、逆に自 分が追いつめられているときのみバン ディットチェーンを使うこと。

⑥~⑥は、コマンド投げを警戒している相手に対して使う。4のジャンプ
 事業+強P→しゃがみ強Pを出すタイミングを遅らせることで、コマンド投げをジャンプで回避しようとした相手にダメージを与えられる。5は、コマンド投げに対して基本技で反撃しようとする相手に有効。ただし、ガードされた場合は確実に反撃を食らうことになる。⑥は、ジャンプ攻撃の連発によって投げへの注慮をそらすのが目的。相手がガードを固めた直後にコマンド投げを付掛けよう。

⑦のザ・バーティーは、ブルホーン

をガードしたあとに反撃しようとする 相手に対して、たまに狙うと効果的。

(8は、相手のガードパワーゲージを 減らしたいときに重宝する。画面端に いる相手に対してマーダラーチェーン をキメて、起き上がりにブルホーンを 重ねるのだ。より多くのガードパワー ゲージを減らしたいなら、マーダラー チェーンをキメる前からブルホーンを タメて、攻撃力を上げておくこと。

9は、相手に画面端へ追いつめられたときに有効な空中コンボ。ただし、相手の空中受け身のとりかたしだいでは失敗することもある。

⑩は連続技。しゃがみ強戸は、基本 的に相手が立っていなければ2ヒット しないうえ、リュウ、春願、ナッシュ、 ダン、ダルシムが相手だと、立ってい ても2ヒットしないので注意。

1 ジャンプ後冬(空振り) - マーダラーチェーン 〇〇〇〇 パンディットチェーン 〇〇〇	2 ザ・バーディー マーダラーチェーン MIN
3 (めくり)ジャンプ - マーダラーチェーン M□M + 要素+強® - バンディットチェーン M□M	4 ジャンプ↓要素+ 強®のrジャンプ強® ── しゃがみ強® □□□
5 (めくり)ジャンプ↓要素+強®→しゃがみ弱®×2	2→しゃがみ中®→弱・ブルヘッド □□□

XZV

ブルホーン→ザ・バーディー 🔣 🔀

8 画面端に追いつめて マーダラーチェーン ・ブルホーン 画面端を背にして ジャンプ
 バンディットチェーン
 ↓要素+資

↓要素+強®

ブルホーンの タメかたは?



ブルホーンは、タメればタメるほど 攻撃力が高くなる。発動時に存在する 無敵時間を利用して、先読みぎみの対 空迎撃に使ったり、ダルシムのパンチ 攻撃のようなリーチの長い技をすり抜 けつつ攻撃するときに使う。

ただし、ボタンを横にふたつ以上押 しつづけなければならないという特殊 なコマンドなので、タメるときの指の 配置には注意したい。何も考えずに夕 メていると、基本技による対空迎撃が とっさに行なえなかったり、空中受け 身がとれずによけいなダメージを受け てしまうこともあるからだ。

それでは、どの指でどのボタンを押 すべきなのか。オススメは、親指を弱 尺に、中指を中尺に置く方法。これな らば、弱色と中では人差し指で、強色 は薬指で、強化は小指で押せる。投げ 受け身や空中受け身をとるときは、人 差し指で弱や、薬指で強やを押そう。 地上受け身がとれないのが欠点だが、 バーディーの地上受け身は移動速度が 遅く、反撃のマトとなりやすいので、 あえて使う必要はない。なお、この押 しかたでタメたブルホーンは移動距離 が短いため、接近戦で使うこと。

遠距離の相手を狙う必要が出てきた 場合は、上記の押しかたに加え、強K を小指で押してタメておき、仕掛ける ときに小指を強化から離す。これで、 画面端まで届くブルホーンを出すこと が可能だ。弱化や中化を離すことでも 遠距離まで移動するブルホーンは出せ るが、そうすると、それまでせっかく タメていた弱化+中心のタメがなくな ってしまうので注意したい。

ぜいたくにいくなら、人差し指と中 指で弱の土中の、親指と薬指で弱の土 中心を押して2回分のタメを作り、 FINAL 2連発というのも悪くない。

ブルホーン 使用例







知って得する対空技



バーディーの持つ基本技で、対空迎 繋がきちんとできる技はふたつある。 ひとつはしゃがみ強やで、もうひとつ は→+強くだ。基本的にはしゃがみ強 Pを使い、それで迎撃できない相手は ⇒+強で迎撃することになる。しゃ がみ強良は、しゃがんだバーディーの 真上付近に相手がきたところで出す。 ⇒+強Kの場合は、あまり相手を引き つけすぎないで早めに出そう。

必殺技ではブルホーンが対空迎撃に 向いている。ただし、攻撃判定の出現 が遅く、相手が跳んだらすぐに反応し て出さないと、ジャンプ攻撃にツブさ れてしまう。よって、動きのすばやい キャラクターに使うのは少々ツライ。



▲ブルホーンは、写真の状態で当たるよ うに、早めに出しておくのがポイントだ

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

| 相手の連係に割りこめ

スーバーコンボのザ・バーディーは、 確実にヒットさせたいなら連続技に組 みこむのがベストだが、実戦でキメる のはむすかしい。よって、相手が基本 技などで固めにきたときの反撃手段と して使うといいだろう。キマればまず 大ダメージを与えられるので、その後 の展開がかなりラクになるはずだ。ま た、対空技として利用するのも手。当 てた位置しだいでは、空中の相手にも 3 ヒットして気絶させることができる。

基本はザ・バーディーだ

ザ・バーディーは、図バーディー同 様の使いかたができる。ただし、相手 の連係に割りこませるときは、LV3 で出すようにしたい。LV1だと一方 的に負けることが多く、LV2の場合 は無敵時間は十分だが、ガードされた 場合のスキが極端に大きいため、確実 に反撃を食らってしまうからだ。

ブルリベンジャーは、飛び道具対策 として使用する。近くから撃ってきた 場合はアボタンで、遠くからの場合は ドボタンで仕掛けて、確実に反撃して いけば、相手もうかつに飛び道具を撃 てなくなるはずだ。

攻撃でも防御でも

オリジナルコンボは、画面端に相手 を追いつめた状態で、密着して発動→ 立ち弱⊗→マーダラーチェーン→相手 の起き上がりに立ち弱化→マーダラー チェーン……という連係が有効。その ほか、相手の跳びこみをオリジナルコ ンボ発動時の無敵で回避し、強でコマ ンド投げをキメるという手もある。

GUY

VS 2P BAITLE TACTICS FILE ガイ



 X_{ISM}

 \mathbf{Z}_{ISM}

VISM

スーパーコンボがまったくと言っていいほど使いものにならないため、苦戦はまぬがれない。武神慰鎖 夢の攻撃力が四四ガイよりも高いのが唯一の利点。

連続技が豊富で、スーパーコンボも実用度の高い技 がそろっている。それらを活用すれば、大差がつけ られた状態からでも一発逆転を狙うことが可能だ。

図日ガイとはちがい、試合の流れを決定づける大技がないのが難点。唯一の希望であるオリジナルコンボにも強力なものがなく、常務は因難だろう。

有効なコンビネーション&連続技

ガイには ZERO コンボと武神默鎖 拳があるため、コンビネーションや連 続技はかなり豊富に用意されている。 武神慰鎖拳がらみのものは右ページで 解説するとして、ここでは、基本技で 構成されたコンビネーションを中心に 紹介していこう。

①~3は、接近戦を仕掛けるときや相手の起き上がりを攻めるときに使う連係だ。これらの連係の共通目的は、起点の技をガードさせることで相手の反撃を誘い、あとにつづく技でそれをツブすというもの。基本技のつなぎが切れ目なく行なえるようにしたい。

④は、遠くからの奇襲として使う。 首狩りは攻撃後のスキが小さいため、 この技が当たったあとに相手が反撃を 試みてきた場合は、中・武神庭風脚や 武神剛霊脚をキメることが可能。どち らの技も、読まれてガードされると反 撃を受けてしまうので、多用は禁物だ。 ⑤は、対空迎撃用の連続技。ます、 ⑥に、対空迎撃用の連続技。ます、 相手が跳んできたら、ジャンプ攻撃を 出される前にすばやく立ち弱Pで迎撃 する (間合いが近いほうが望ましい)。 そのあと、弱Pを食らって吹き飛んだ 相手めがけてジャンプし、空中投げを キメるのだ。ただし、相手がすばやく 空中受け身をとった場合は空中投げが 失敗してしまうので、毎回狙うのでは なく、たまに仕掛けると効果的。

®も対空迎撃に使う。しゃがみ中P、 を単発で当てるだけでも迎撃にはこと 足りるが、そこからキャンセルで強・ 武神旋風脚を出して追撃することで、 ダメージを増やすわけだ。しゃがみ中 Pは、相手を引きつけて当てようとす。 るほどツブされやすくなるものの、そ のぶん強・武神旋風脚がヒットする確 率が上がる(空振りしにくくなる)。

うは連続技。ジャンプ攻撃がヒット したあとや、相手の技のスキなどに確 実にキメていこう。ただし、相手との 聞合いが遠いと、最後の弱・崩山斗が 空振りしてしまうので注意したい。



が狙えるのだっトすれは、5の連立ち弱中がカウンタ

より大ダメージ を狙うなら

スーパーコンボ ゲージに余裕がある場合は、しゃが み中P→武神八双 拳を使うのも手





1 (遠距離)立ち中® - 連距離立ち中® □□□ 2 しゃがみ中® → しゃがみ中®	
・ しゃがみ弱®×1~2→しゃがみ弱®→弱・崩山斗	ZZY
4 強・疾駆け(首狩り) — 中・武神旋風脚 (→追い打ち)	
5 立ち弱®→空中投げ □□□□ 6 しゃがみ中®→強・武神旋風脚	XZI
7 (ジャンプ攻撃)→立ち中®→近距離立ち強®—— 弱・崩山斗 (LV3) 武神剛需糊 (→追いキアチン)	106

計補計組織は ここで狙え!



ガイにとって、武神獄鎖拳はもっと も重要なダメージ源。この技を狙うボ イントをどれだけ知っているかで、勝 率はかなり変化する。本作でガイを使 うなら、武神獄鎖拳を確実に出せるよ うに練習し、なおかつ以下にあげたボ イントをすべて覚えて、チャンスをの がさないようにしたい。

●昇龍拳の空振りなどに

ダウンさせた相手に密着して起き上 がりの無敵技を誘い、それをガードし たあとにキメる。リュウ、ケン、ナッ シュなどに有効だ。そのほか、同じ要 領でコマンド投げを誘い、それを垂直 ジャンプで回避して、相手がコマンド 投げの失敗ポーズをとっているところ にジャンプ攻撃→武神獄鎖拳の連続技 をキメる……という手もある。

●相手の飛び道具へのカウンターに 問合いが大きく離れているときに、 相手がケンセイの飛び道具を撃つタイ ミングに合わせて跳びこみ、ジャンプ 攻撃→武袖慰鎖拳の連続技をキメる。 または、スタート時程度の間合いから 前述と同様のタイミングで跳びこみ、 途中でジャンプ↓要素+中Pで急降 下しつつ攻撃をヒットさせて、そこか ら武神獄鎖拳へつなげる。リュウ、ケ : ン、ベガといった、飛び道旦を撃った あとの硬直が長い相手に有効だ。

●武袖駐鎖拳のあとに

空中の相手に武神慰鎖拳の中中以 降をヒットさせた時点で、はじめて相 手が画面端に到達した場合は、そこか らさらに武神獄鎖拳で追撃することが 可能。ちなみに武袖獄鎖拳は、最大で 2セットまでしかキメられない。それ 以上は、空中コンボのシステムによっ て相手の食らい判定が消えるため、空 振りしてしまう(→P.258)。

■LV3 武神剛衛脚のあとに

LV3 武神剛雷脚のみ、キメたあとに 武神獄鎖拳での追い打ちが狙える。相 手は空中受け身がとれないため、確実 にヒットさせることが可能だ。

●画面端で空中受け身をとった相手に 画面端の相手に対してしゃがみ強化 がカウンターヒットしたときや、画面 端でジャンプしている相手を迎撃した ときにも、武神獄鎖拳をキメるチャン スがある。くわしくは下の写直を参照。









相手に対して、空中受け身 がとれる技をヒットさせる

が画面端に着地する前に、 相手の下でレバーを⇒へ

背後へまわりこめる。すか さず武神獄鎖坐を狙え

崩山斗からも

▶画面端で崩山斗 を食らった相手が 空中受け身をとら なけれは武神獄鎖 拳のチャンスだ





ン スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

キメるチャンスはいつ?

武袖無双連刈は、無敵時間が極端 に短く、画面の暗転を見てからでも避 けられてしまうため、ヒットさせるの が非常にむずかしい。確実にキメたい なら、相手が気絶したときを狙うのが ベストだ。あるいは、かなりむずかし いが、バーディーのブルホーンやバイ ソンのダッシュストレートのような、 動作中は地上判定である突進技が、ち ょうど自分に重なった瞬間に出せば、 武神無双連刈が一方的に勝つ。

するまざまな場面で利用できる

武神八双拳と武神剛霊脚は、 単発 で使っても連続技に組みこんでも威力 を発揮する、使い勝手のいい技だ。

武神八双拳は、武神獄鎖拳をキメた あとの追い打ちに使えるほか、対空技 としても役に立つ。

武神剛雷脚は、左ページの⑦にある ように立ち中P→近距離立ち強Pのあ とか、武神獄鎖拳の強®から(→ P.341) キャンセルで出して、連続 技に組みこむと効果的。単発で出すな

ら、相手の連係への反撃手段にすると いい。どちらの場合も、ヒット後に追 い打ちが可能なLV3で出していこう。

武袖無双連刈は、図ガイのものと同 じ性能なので、無理に使う必要はない。

ビンチ脱出用か

オリジナルコンボ発動中の連続技に 強力なものがないので、相手に連係で 固められたときにオリジナルコンボを 発動して流れを変えたり、トドメをさ すために ZERO カウンターを使うぐ らいしか、有効な使い遺はないだろう。

VS OP BATTLE TACTICS FILE VFA SODOM



XISM

スーパーコンボであるメイドノミヤゲは、リパーサ ル時の反撃、連続技、対空技と多方面で使える。各 技の攻撃力が高いのも長所。

 $\mathbf{Z}_{\mathsf{ISM}}$

無敵技がないソドムにとって、メイドノミヤゲの使用レベルを状況に応じて使いわけられるのは心強いが、一発の爆発力にやや欠ける面も。

 V_{ISM}

オリジナルコンボがキマれば、**図**ンドムのスーパー コンボよりも、はるかに大きなダメージを与えるこ とが可能。そのため、一発逆転を狙いやすい。

有効なコンビネーション&連続技

ソドムのコンビネーションは、相手 の動きを封じる、反撃をツブす……と いった本来の目的はもちろんのこと、 ブツメツバスターをキメる布石として 使っても有効なものが理想と言える。

①は相手をダウンさせたあとに使う 連係だ。しゃがみ弱くを当てることに よって相手の注意をしゃがみガードに 引きつけておき、そのうえでしゃがみ 弱彩をキャンセルして強・ブツメツバ スターを出せば、ガードを固めている 相手をつかめるというわけ。

しかし、ブツメツバスターは技が発動してから相手をつかむまでにタイムラグがあるため、ジャンプで簡単に回避されてしまう。そこで、ひんばんに相手がジャンプで回避しようとする場合は、しゃがみ弱ドのかわりにしゃがみ弱ドンステムの連係で固めるといい。この連係ならば、相手が跳び上がる前にソドムの技をヒットさせることができる。これを何度かくり返すうちに、相手はガードしがちになり、しゃがみ弱ドー強・ブツメツバスターの連係がキマる確率がアップするはす

だ。さらに変化をつけたいなら、たまに しゃがみ弱®×1~2→強・ブツメツ パスターの連係を使うのもひとつの手。

ちなみに立ち中水は、しゃがみ状態の食らい判定の高さがガイ以下のキャラクター(→P.270)がしゃがんでいると当たらない。その場合は遠距離立ち中®や立ち強®で代用すること。

②は、やや遷めからしゃがみ強 ※を ガードさせて相手の反撃を誘い、それ をつぎのしゃがみ強 ※でップすという 連係。相手がガードを固めているよう なら弱・ブツメツバスターを狙おう。

③は、②で使用している最初のしゃ がみ強⊗を、弱・ジゴクスクレイブに 置き換えたもの。ガードされた場合で も体力をケズれるし、ヒットしたときも 相手がダウンしないため、そのままな めを持続できるという利点がある。ただし、しゃがみ強化よりも攻撃後の硬 直時間が長く、相手の近くから出すと 反撃を受けやすいので注意。

4と \$ は相手のガードパワーゲージ を減らすための連係で、待ちを主体と した関いかたをする相手に有効。適距 離立ち強 Pは、ソドムの持つ基本技で もとくに多くガードパワーゲージを減 らせるので、積極的に当てていまたい。

(8)は連続技。昇龍拳など、相手の技 のスキにキメる場合は、しゃがみ強 P から仕掛けよう。地上技にキャンセル をかけて出す技は、強・ダイキョウバー ニングかメイドノミヤゲ (図ンドムは LV2~3)が理想だが、強・ジゴグス クレイブでも代用可能(ただし、与え るダメージは数段係ちる)。

攻撃が届かない と思いきや……

▶弱・ブツメッバス ターならこの位置か らキマる。 奇襲に はもってこいの技と 言えよう





1 ((めくり)ジャンブ弱®) - しゃがみ弱®→強 しゃがみ弱®×2		XZV
2 しゃがみ _ しゃがみ強⊗	3 弱・ジゴク しゃがみ強化 スクレイブ 弱・ブツメッパ	
4 適距離立ち強®→しゃがみ強⊗ □□□□	5 ジャンプ強⑥ - ・ 遠距離立ち	

ALL ABOUT

状況別攻略

この間合いで闘え! 🔀 🔽



ソドムにとってもっとも闘いやすい 間合いは、相手にしゃがみ強べが届く 距離。そこにしゃがんでいるだけで、か なりのプレッシャーを与えることが可 能だ。攻める場合には、この間合いか らたベージにあるコンピネーションへ 持ちこめばいいし、守る場合にしても、 基本的には相手のジャンプ攻撃にだけ 注意していれば問題ない(ジャンプ攻 整への対処法については後述)。

やっかいなのは、ダルシム、ガイ、ベ ガといった、変幻自在に動きまわるタ

イブのキャラクターと闘うとき。相手 は瞬時に聞合いを変化させることがで きるため、ソドムが得意とする間合い を維持するのがむずかしい。かといっ て、こちらから積極的に動きまわると 相手の迎撃技を食らうのがオチだ。間 合いが離れているときは、相手の攻撃 をガード末たは回避することに重点を おき、近づくとき(とくに跳びこむとき) は相手のスーパーコンボゲージの残量 に注意しつつ、少しずつ確実に接近す ることを心がけよう。そして、しゃがみ 強化が届く間合いになったら二度と離 れないつもりで攻めるのだ。

逆に、なるべく離れて願ったほうが いいのがVSザンギエフ。というのも、 ザンギエフに斜めジャンプ 4 要素+強 Pで跳びこまれると、スーバーコンボ& オリジナルコンボ以外に確実に迎撃で きる技がないためだ。したがって、ラウ ンド開始と同時に後方ジャンプで距離 を離し、以後は中間~遠距離からの 中・ジゴクスクレイプで相手のジャンプ をケンセイしていこう。画面端へ追い つめられたら垂直ジャンプ強化やしゃ がみ強化などをガードさせたり、スー バーコンボやオリジナルコンボで攻撃 するなどして問合いを広げたい。

対空迎撃はこれだ!



ここでも狙えるブツメツバスター



基本技のなかでもっとも信頼できる対空技はしゃがみ強 P。相手の跳びこみを見たら、やや早めに当てる感じで出 すといい。迎撃された相手が後方空中受け身を使用した場 合は、落下してくるところに追いうちとして中・ジゴクスク レイブをキメることが可能。敵の動きをよく見よう。



▲この状態で当てるのがベスト。 相手を引きつけすぎないように

図図ソドムなら、スーパ ーコンボのメイドノミヤゲ も対空技となるが、ロンド ムの場合は LV2以上で出 さないと、相打ちになりや すい。ゲージ残量に余裕の あるときだけ使うこと。

プツメツバスターは、一発で相手に大ダメージを与える ことができる、ソドムの青重な戦力。左ベージで紹介して いるように、連係の途中でキメるのが一般的な方法だが、 以下のような状況でダイレクトに仕掛けるのも有効だ。

(a) 相手の起き上がりに重ねるように仕掛ける

(b) 相手のジャンプの着地点に重なるように仕掛ける (c) 少し遠めの間合いから不意に仕掛ける

ふだんは攻撃力の高い強・プツメツバスターを使うとい いが、(b)と(c)の場合は、やや攻撃力は落ちるものの、投 げ間合いの広い弱・ブツメツバスターを使うと成功率が高 くなる。ただし、いすれにしても相手に読まれていた場合 は簡単に避けられてしまうので要注意。

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

対空迎撃かカウンターか

メイドノミヤゲは、対空技として使 うのも悪くない。しかし、ソドム唯一 の無敵技と考えると、こちらの起き上 がりに技を重ねてきた相手に対しての 反撃、あるいは相手の連係のつなぎ目 に割りこむために使ったほうが有効。 もちろん、連続技に組みこんでもいい。

やはりメイドノミヤゲ

基本的にメイドノミヤゲ専用として 使う。使いかたも図ソドムと同じだ。 テンチュウサツは、発動時の画面暗転 を見てからでもジャンプで簡単に回避 されてしまうので、ブツメツバスター よりキメにくく、オススメできない。

相手の連係のスキマを狙え

オリジナルコンボは中で発動させ、 しゃがみ中(€)→中・ジゴクスクレイ ブ×n→強・ダイキョウバーニング、と いうのが基本形だ。相手がしゃがんで いる場合は、ジゴクスクレイプを弱 or 強にしないと空振りするので要注意。 ただし、弱は相手にヒットすると少し

ずつ間合いが離れていき、強はヒット 時に相手がダウンするため、いずれも 大ダメージを与えるのはむずかしい。 そこで、こちらがオリジナルコンボを 発動したときに相手がしゃがんでいた 場合は、弱・ジゴクスクレイブ×数発 →ブツメツバスター(弱がより確実)の 連係を狙っていきたい。相手がガード に徹していればキメることができる。

発動するタイミングは、相手の連係 をガードしているときがもっとも有効 だ。技と技のつなぎ目に割りこませる ように発動し、反撃に転じよう。



 X_{ISM}

■型サッシュにくらべてガードパワーゲージが長いため、比較的待ち戦法がやりやすい。相手の接近& 跳びこみをいかに阻止できるかが勝負のカギだ。

 \mathbf{Z}_{ISM}

対空迎撃用、地上での反撃用、画面端でのラッシュ 用と、それぞれの目的にベストなスーパーコンボを 持っており、図ナッシュよりも融通が利く。

Vism

対空技の立ち中 K or 強 K を聞合いに関係なく出せるのが長所。右ページのオリジナルコンボは攻撃力 こそ低めたが、さまざまな用途に役立つ。

有効なコンビネーション&連続技

ソニックブームおよびサマーソルト シェルの大幅な弱体化によって、待ち 戦法をとるのが前作よりも困難になっ た。以下の連係で相手の体力を少しす つ減らし、あせりを誘っていくのが理 想的な耐いかたと言えるだろう。

①はもっとも基本的な連係で、跳びこんだあとなどに使用する。しゃがみ弱Pを当てる回数は、間合いに応じて調整しよう。しゃがみ弱Kのあとは、ジャンプ攻撃がヒットしていたらサマーソルトシェルロ・サマーソルトシャスティスへつなげて連続技を狙い、ガードされていたらソニックブームのでLV1ソニックブレイクを撃ったり、→+中Kなどの特殊技を当てて攻めを持続さ

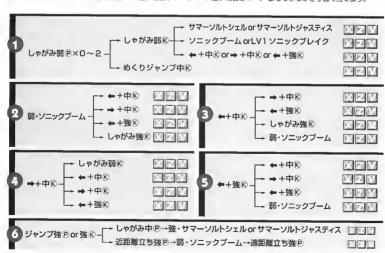
せる。なお、サマーソルトシェルは、 攻撃力重視なら強を、より確実にヒットさせたいなら、攻撃判定が横方向に 伸びるのが早い(=相手に当てやすい) 弱を使うといい。

相手との間合いを難したくなければ、しゃがみ弱ףのあとにめくりジャンプ中ドで跳びこむのも手だが、多用すると後方ジャンプ攻撃や空中投げなどで迎撃されてしまうので危跡だ。

②~⑤は、いずれも一をガードされたときに使う連係で、こちらの攻撃がギリギリで届く問合いを維持しながら仕掛けていく。ちなみに、②~らは相互に移行できるため、相手との距離が近い場合は2~3~4、 遠い場合は

→ 5 → 2 というように、相手との間合いや状況に応じて使いわけていくといい。ひとつのバターンに固執せず、変幻自在の攻めを心掛ければ、反撃を受ける確率もグッと減るはすだ。

6は、相手が気絶したときなどに狙っていく連続技。ふだんはしゃがみ中 P・一強・サマーソルトシェルの「サマー ソルトジャスティス(後者はしゃがみ 中Pのかわりに近距離立ち強ドからつ なげてもいい)を使う。ジャンブ攻撃 の打点はやや高めにすること。相手が 画面端にいる場合は近距離立ち強トー 弱・ソニックブームー遠距離立ち強ト のほうが効果的。こちらはジェンプ攻 撃をできるかぎり低く当てよう。



画面端での攻防



相手を画面端に追いつめれば、圧倒 的にナッシュ側が有利に試合を運べる ようになる。ここでは、左ベージの連 係を駆使して相手を画面端に追いつめ たあとの闘いかたを解説しよう。

ます、相手との問合いは、ナッシュ がちょうど相手のジャンプの着地点に いるぐらいが望ましい。この状態で、 しゃがみ弱化などでケンセイしながら

タメを作り、完成したら弱・ソニック ブームを撃って相手の体力をケズる。 相手の跳びこみは早めのしゃがみ強ァ か、しゃがみ中Pi→強・サマーソルト シェルの連続技で迎撃しよう。これら の技は前述の問合いから仕掛ければ、 一方的にツブされることはまずない。 対空技にしゃがみ強戸を使った場合 は、迎撃後すぐに弱・ソニックブーム を撃てば、相手が空中受け身をとった か否かにかかわらず、確実に弱・ソニ

ックブームをヒット or ガードさせるこ とができる。相手が空中ガードしそう なら、遠距離立ち強停で追撃すべし。

しゃがみ中Pからの連続技でダウン させた場合は、相手の起き上がりに、 Aの連続技とK通常投げの2択攻撃を 仕掛ける。なお、⑥通常投げは相手が 起き上がった直後だけでなく、しゃが み弱くや弱・ソニックブームのあとな どに狙ってもいい。連続技か穴通常投 げがキマったら、再度2択攻撃だ。

しゃがみ弱化・

・ 弱・ソニックブーム→しゃがみ弱P→立ち弱®→中・ソニックブーム

NA VA 81

しゃがみ中®→サマーソルトジャスティス · (しゃがみ中®)→強・サマーソルトシェル

100

相手の跳びこみを 迎撃するには



本作のナッシュは、相手の跳びこみを 迎撃するのが簡単ではなくなった。以 下の技をうまく使いわけていこう。

- ●強・サマーソルトシェル……全身無敵 で、かつ攻撃判定が出現している状態が 60分の1秒間だけ存在する。このタイ ミングをきわめれば強力な対空技に。
- ●しゃがみ強 P ……伸ばした腕の先端
- を、相手の身体に当てるように使う。

- ●垂直 or 前方ジャンプ直後の強 P…… 攻撃判定が横に広いうえ、出現も早い ので頼りになる。空中ガードができな いX-ISMの相手にはとくに有効。
- ●しゃがみ中P(→強・サマーソルトシ ェルorサマーソルトジャスティス)··· …食らい判定の位置が低いため、攻撃 判定が下方向に突出した技でないかぎ り、確実に迎撃できる。ヒット後にキ ャンセルでサマーソルトシェルなどを 出せば、連続技が成立。

立ち(レバー中立)中Ror強R(図) ……ほとんどの跳びこみを迎撃可能。 図2ナッシュとちがって間合いに関係 なく出せるのが利点だ。



一瞬だけは全身無

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

連続技&対空迎撃に

サマーソルトジャスティスは、連続 技に組みこむなどして、地上の相手に キメるのがベストだが、いざというと きの対空技としても役立つ。

状況に応じて使いわける

もっとも使用頻度が高いのがサマー ソルトジャスティス。区ナッシュと同 様、対空迎撃や連続技に使用する。

クロスファイアブリッツは攻撃後の スキが小さいぶん、サマーソルトジャ スティスよりもローリスク。相手の連 係に対する反撃手段として使おう。

ソニックプレイクは、上記 Aの連続 技に使うほか、お互いが画面端にいる 状態でケンセイ技として使う手も。

攻守にわたって活躍

オリジナルコンボは、以下のふたつ を使いわけよう(どちらも弱で発動)。 (a)地上で発動→しゃがみ強P×1~

2→【強・サマーソルトシェル→ → + K·1×n→相手が画面端に到 達したら【しゃがみ強 K)(空振り)→

強・サマーソルトシェル1×n (b)ジャンプ下降中に発動→ジャンプ 強化→しゃがみ弱化→弱・サマーソ ルトシェル→【しゃがみ強化(空振り)

→強・サマーソルトシェル]×n (a)は、相手の跳びこみを確実に迎 撃したいときに使う。強・サマーソルト シェルのあとの⇒⇒+戻は、一瞬だけ 待ってから入力するのがコツだ。

(b)は画面端限定。攻撃力はイマイチ だが、相手にとってはジャンプ強ペ→し ゃがみ弱氷の連係をガードするのが非 常に困難なので、キメやすい。



ROSE



 X_{ISM}

オーラソウルスルーの使い勝手がいい。ただし、空 中ガードができないため、相手のジャンプ攻撃への 対処や跳びこむときに細心の注意が必要となる。

ZISM

対地にオーラソウルスバーク、対空にオーラソウル スルーと、目的によるスーパーコンボの使いわけが 可能。もっともバランスのとれたISMと言える。

V_{ISM} 残る

オーラソウルスルーがないので、守りにやや不安が 残る。相手を画面端に追いこんでからのオリジナル コンボに勝機を見いだそう。

有効なコンビネーション&連続技

ローズを使用するうえで、ぜひとも 覚えておきたいのが①の連続技。攻撃 後のスキが大きい技をガードしたあと や、相手の連係に割りこむときなど、 さまざまな場面で役に立つ。ヒット時 は相手をダウンさせるので、そのスキ に近づいてしゃがみ弱®を重ねたり、 ジャンプ強®ので中ド→しゃがみ弱® の連続技を仕掛けるなどして、相景の 起き上がりを攻め、②へ移行しよう。

②は、おもにジャンプ攻撃のあとに 仕掛ける連係。しゃがみ弱 Pの連発が ヒットしたか否かを確認して、つきに 出す技を選べるのが利点だ。ヒット時 はオーランウルスルーにつなげて連続 技にし、ガードされた場合はしゃがみ 中Por中ドを当てて③へ移行したり、 めくりジャンプ中ドで相手のガードを 据さぶろう。あまりにもガードが固い ようなら、しゃがみ弱 Pを当てる回数 を少なめにし、ヒットorガードにかか わらず通常投げへ持ちこむといい。

③は、相手を固めるための連係だ。 安全に相手の体力をケズりたいときは 弱・ソウルスパークを、ガードパワー ゲージを減らしたいなら、相手が反撃 してきても逆にツブせる遠距離立ち中 kor強 kを、接近戦を持続したいと きは(めくり)ジャンプ中 kを仕掛ける。

④は奇襲技。 ★十中ドは攻撃後のスキが大きく、選距離から出して先端だけを当てても、直後は相手の反撃をガードするのが精いっぱい。よって、★十中ドを当てると相手は反撃したく

なる。それを逆手に取り、相手の反撃 をスーパーコンボまたはオリジナルコ ンボでツブすというわけ、相手が警戒 して手を出さなくなったら、10キー中 K のあとに通常投げを狙ってみたり、1 や3の連係に持ちこむのがラクになる。

5 は、ガードばかりしている相手に 有効。後方ジャンプ直後の弱 K としゃ がみ中 K で 2 択攻撃を仕掛けるのだ。



▲めくりジャンプ中®で跳び こみ、しゃがみ弱P連打



▲間合いが離れてきたら、しゃ がみ中Kを当てて……



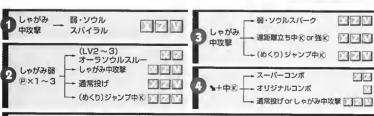
▲立ち中Kor強Kを出すと相 手の反撃をツブレやすい

★+中⑥は 甘いワナ

K をカードしたあと、 相手はつい手を出 したくなる。それを 無敵技でツブセ!







5 ジャンブ弱® - 後方ジャンブ弱® しゃがみ中®→ 弱・ソウルスバイラル

AIVAROUT ZIVII ZZXXVII ZEROS

状況別攻略

跳びこみを基本技で 迎撃するときは

対空技としてもっとも頼りになるのは、(LV2~3)オーラソウルスルーだ。しかし、スーパーコンポゲージがタマっていないときや四ローズの場合は、基本技で抑撃することになる。

相手が速くから跳びこんできた場合
は、早めに垂直ジャンプをして、中 K
を相手の横から当てるように出すと、 かなりの確率で迎撃可能。無理に迎撃 しようとせず、相手の着地点に遠距離 立ち強 K やしゃがみ強 K を置いておく 感じで出してガードさせ、ガードパワ ーゲージを減らすのも手だ。

相手が近くから跳びこんできたときは、真下にもぐりこんでしゃがみ強 Pを出そう。 プロースならば、しゃがみ 強 Pの腕が伸びきった (=攻撃判定が

もっとも高い位置に存在する) 状態で も必殺技キャンセルをかけられるので、 しゃがみ強 P 一弱・ソウルスルーの連 続技が図口ースよりもキメやすい。

こちらのしゃがみ強Pをツブすために、相手が早めにジャンプ攻撃を出してくるようなら、引きつけてからのしゃがみ中Pが有効。このとき、中Pにキャンセルをかけて強・ソウルスルーを出せば、相手が近すぎる場合、もし

くは遠くから跳びこんできた場合をの ぞいて連続技となる。

ちなみに関ローズは、相手が跳んできたところでオリジナルコンボを発動し (強弱は問わない)、無敵時間を利用して相手の技をすり抜けながらしゃが み強 Pを出すことで、より安全に迎撃できる。ただし、オリジナルコンボ発動中はソウルズルーで相手をつかめないため、大ダメージは期待できない。







▲相手が跳んできたら真下付 近にもぐってしゃがむ

▲十分に引きつけて当てた ▲強・ソウルスルー。相手は しゃがみ中Pをキャンセル 空中受け身ができない

オリジナルコンボを狙え

ローズのオリジナルコンボは、相手 が画面端にいる状態でなければ大ダメージを与えられない。 左ページにある 連係を駆使して地上戦を制し、なんと しても画面端に追いつめよう。

仕掛ける技の種類は右上のとおり。 弱・ソウルスバイラルから強・ソウル ジャンプの頂点付近にて弱で発動→ジャンプ強 戸→しゃがみ弱⊗ →弱・ソウルスパイラル →強・ソウルリフレクト →

「しゃがみ強 K (空振り)→強・ソウルリフレクト]×n

リフレクトへのつなぎは、できるだけ 早く行なう。また、強・ソウルリフレ クトを連発するときは、相手が空中受 け身をとることができないように、技 のつなき目でしゃがみ強くをわざと空振りすること(→P.260)。なお、弱・ソウルスバイラルのあとは、中、ソウルリフレクトの連発でもOK。

・ スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

対空、対地に大活躍

図ローズのスーパーコンボはオーラ ソウルスルー。相手の跳びこみを誘っ てキメるのが基本だが、連続技に組み こんだり(左ページの2を参照)、相手 の技のつなぎ目に割りこませて反撃手 段とするのも有効だ。

| 用途に応じて使いわけよう

オーラソウルスルーは、LV2~3で 発動すれば図ローズと同じ感覚で使う ことが可能。対空迎撃が目的ならLV1 でもそれなりに役立つが、攻撃判定の 大きさと無敵時間の長さを考えると、 LV2~3で出したほうが確実だ。

相手の連係の途中に割りこんで反撃 するとき、および左ページの4の連係を 仕掛ける場合は、LV2オーラソウルス バークが便利。攻撃力ごそLV2オーラ ソウルスルーにおとるものの、ガードさ れても反撃を受けてくいのが利点だ。

ちなみに本作では、ソウルイリュー ジョン発動後に強・ソウルスパイラル をガードさせて、大量に体力をケズる 戦法ができなくなった。

▼ 画面端で狙え

上で紹介しているオリジナルコンボを、相手が画面端にいる状態で狙うのか基本的な使用法。オリジナルコンボは、全般的に攻撃力が低い個ローズにとって、一気に大ダメージを与えることができる唯一の手段なので、ほかの目的でオリジナルコンボゲージを消費するのは、なるべく避けたい。あえて使うとすれば、相手に固められてどうしようもないときにZEROカウンターを仕掛けるときぐらいか?



 X_{ISM}

サイコクラッシャーが必殺技として出せるが、攻撃 力は低く反撃も受けやすい。スーパーコンポがニー プレスナイトメアなので、対空雨にやや不安あり。

ZISM

スーパーコンボのサイコクラッシャーが強力。劣勢 のときも、スーパーコンボゲージが満タンになって いれば、一発逆転の可能性は十分にある。

 V_{ISM}

オリジナルコンボは、ジャンプ中に発動しなければ 大ダメージにつながらない。クセのあるジャンプを どこまで使いこなせるかがカギをにぎっている。

有効なコンビネーション&連続技

ジャンプの軌道が大きく、ほとんど の必較技がタメ系であるべガは、ほか のキャラクターのように、強力な連続 技がひんばんに狙えるわけではない。 すばやい動きとリーチの長さを活かし た連係を仕掛け、ひとつひとつの技を いかにヒットさせるかに重点をおいて 闘う必要がある。以下に紹介している 連係を使うときにも、予備動作が小さ い立ち弱べをしゃがみ中Por中米の かわりに使ったり、途中で技を出すの をやめて様子を見るなど、変化をつけ ることで相手のミスを続いたい。

①は、跳びこみのあとや相手の起き上がりを攻めるときに使う。しゃがみ中Por中化からは多へ移行できる。

②で強・サイコショットにつなげる場合、間合いが遠めだと相手に跳びこまれるリスクがあるので注意。サイコシ

ョットのかわりに遠距離立ち中 K を出せば、ジャンプしようとした相手にヒットさせることができる。

③は、関合いや相手の行動に応じて 技を使いわけよう。もっとも無難なの は遠距離立ち中ドだが、攻撃の終わり ざわを当てるように遠めからしゃがみ 強ドを出し、4へ移行するのも手だ。 ヘッドブレスは、相手が地上でサイコ ショットをガードした直後、あるいは重 直ジャンプで避けて着地した直後を狙って出すと、反撃を受けにくい。

4は、しゃがみ強くの終わりぎわを ガードさせて相手の反撃を誘い、そこ を攻撃するというものだが、読まれる とニープレスナイトメアをガードされ たうえに反撃を食らう。多用は禁物だ。 5は近野難ウち中 Pの攻撃後のス

キが小さいことを利用した連続技。立

ち弱 K のかわりにしゃがみ中 Por中 K を出せば連係になり、2 へ移行できる。

6は、相手が気絶したときや、飛び 適具を撃ってくるのを読んだときに使 う。昇能撃などの技のスキにキメる場 合は、しゃがみ中ドから仕掛けること。 ただし、春藤としゃがんでいる相手に は、しゃがみ中ドー強・ダブルニーブ レスが連続技にならない。これらの相 手には、近距離立ち強ド(1 ヒット目) 一弱のr中・ダブルニーブレスを使お う。スーパーコンボゲージがタマって いるときは、強・ダブルニーブレスを ニーブレスナイトメアにして、大ダメー ジを与またいところだ。

7.の連続技は、ヘッドプレスが空中の相手にカウンターヒットした場合に成立。空中受け身はとられないので、機会があればのがさずキメていこう。

→ しゃがみ中® or 中® 🖺	1 453	・サイコショット 🔝
×1~2	中Por中®	即離立ち中® 図図図
3 サイコショット → しゃがみ強⑥	4 しゃがみ強化→ 二一	プレスナイトメア 🔀 🗾
- ヘッドブレス	5 近距離立ち中P→立	5弱⊗ 💢 📈
6 ジャンブ強⊗→しゃがみ中® 強・	ダブルニーブレス -ブレスナイトメア	
7 ヘッドプレス (空中カウンターヒット) -	・サマーソルトスカルダイバー	XZV

対空技の使いわけ



べガの持つ対空技でもっとも強力なのが**包**べガのサイコクラッシャーだ。 相手を十分に引きつけてLV3で出せ ば、確実に連撃できるうえに、与える ダメージもかなりのものとなる。

スーパーコンボゲージがタマってい ないとき、および**図**図べガは、遠距離 立ち強化やしゃがみ中Pなどを使いわけることで迎撃したい。遠距離立ち強 Kは、やや遠めの関合いからの跳びこみに対して足先を当てるような感じで出す。これをツブそうとして、相手が早めに技を出してくるようならしゃがみ中Pを使うといい。ジャンプ攻撃で迎撃する場合は、遠くからの跳びこみには垂直ジャンプ中化、近くからの跳びこみには垂直ジャンプ中化、近くからの跳び

こみには後方ジャンプ中®が有効。空中投げと併用すれば効果バッグンだ。



ノーンとまうがハハープで脱虫ン せずに、ベガワープで脱虫ン せずに、ベガワープで脱虫ン

ヘッドプレスは 使いかたに注意



ヘッドプレスは、前方ジャンプに似た軌道ながら、すばやく相手の頭上へ 攻撃を仕掛けられるのが長所。相手に かなりのプレッシャーを与えられる技 だが、使用法をまちがえると濡い目に あっので慎重に使うこと。 まず、この技は左ページで紹介している連係に組みこむか、間合いが広いときに相手が飛び道具を撃った場合など、空振りしない状況でのみ出そう。踏みつけ後は、空中で迎撃されるのを防ぐため、基本的には間合いを離すことに専念する。サマーソルトスカルダイバー(以下、スカルダイバー)への移

行は、あくまで奇襲と考えること。

■ タメ ★ + Pのスガルダイバーは、変形するまでが無防備なので、出した直後に変形・着地というフェイントを多用して、迎撃されないようにする。当てにいった場合は、ヒット直前から相手と逆方向にレバーを入れておき、着地後の間合いを少しでも難したい。

オリジナルコンポを キメろ!



ベガのオリジナルコンボ(右下参照) は、相手が画面中央にいるときでもキメることが可能なので、チャンスがあれば積極的に狙っていきたい。

発動は、ジャンプの下降中に弱で行ない、そのあとすぐにジャンプ弱 Kを出そう。この弱 K はガードされることもあるが、つぎのしゃがみ中 K ー・・ダブルニーブレスがヒットすれば問題ない。そのあとは、空中に吹き飛んだ

相手を中・ダブルニーブレスで攻撃し つづけるのだが、ただ連発するだけで は空中受け身をとられてしまう。それ を防ぐため、中・ダブルニーブレスの つなぎ目でしゃがみ中×を空振りする のを忘れずに(-P.260)。しゃがみ中 ドー中・ダブルニーブレス・しゃがみ

ジャンプ弱 $R \to U$ ゃがみ中 $R \to \Phi$ ・ダブルニープレス

- → {しゃがみ中® (空振り) →中・ダブルニープレス}×n
- → (時間切れ直前に) ヘッドプレス→スカルダイバー

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

| 地上の相手に使え

ニーブレスナイトメアは空中の相手 にはすべての攻撃がヒットしないうえ、 ガードされると確実に反撃を受けてし まう。左ベージで紹介している連係& 連続技に組みこんで使うといい。

ひまりサイコクラッシャー

おもに、サイコクラッシャーを対空 技として使っていく。 攻撃後のスキが 大きい技に対して ZERO カウンターを 使ったり、ニーブレスナイトメアを連 続技に組みこむのも悪くないが、ベガ のスーバーコンボゲージが満タン状態



かつに跳びこめない ダが満タンだと、相手は になっているだけで、相手にとっては ブレッシャーとなるため、サイコクラ ッシャーのために残しておきたい。

☑ 50%でどんどん使おう

上で紹介しているオリジナルコンボ は、発動時のオリジナルコンボゲージ の蓄積量が50%ギリギリでも満タン でも、相手に与えるダメージはそれほ ど変わらない。50%を超えたら、積 極的に仕掛けていこう。



XISM

スーパーコンボの瞬間殺は、同避されやすいので実 **戦投入はツラい。また、前方転身がないために、2** ▽豪鬼よりも攻め手に欠ける感がある。

ZISM

天魔空刃脚や前方転身を使った連係が強力なうえ、 スーパーコンボも連続技や追い打ちなど、さまざま な目的に使える。多彩な攻めで相手を抑えこもう。

右ベージのオリジナルコンボは難易度こそ高いが、 キメる状況の多さと攻撃力の高さは魅力的。これを ミスなくこなせば、図図表現よりも強さを発揮する。

有効なコンビネーション&連続枝

豪鬼の持つ基本技や必殺技は大半が リュウ、ケンと同じものなので、彼ら の戦法を流用できる。それに関しては リュウ、ケンのベージを参照してもら うとして、ここでは豪鬼ならではの戦 法を紹介していこう。

リュウやケンにはなく、豪鬼だけが 持つ天魔空刃脚(前方ジャンプ頂点で ↓+中(c)は、ジャンプの軌道を変えつ つ攻撃できる特殊技だ。相手の技をツ プしやすいうえ、攻撃前後のスキもほ とんどないため、跳びこみにはこれを メインに使っていくことになる。

天魔空刃脚のあとは、基本的にAの しゃがみ弱化連発を仕掛けて連続技を 狙う。スキが小さいしゃがみ弱化を連 続技の起点とすれば、ガードされたと きのリスクはほとんどない。また、キ ャンセルするまでにしゃがみ弱化を2 発はさんでおけば、相手にヒットした かガードしたかを確認してからつぎの 行動へ移れるというメリットもある。

®は、ガードの固い相手に使用して いこう。天魔空刃脚で跳びこんだあと の弱・前方転身は、相手の背後へすば やくまわりこめるので、ガード方向を カクランすることが可能。そこから、 しゃがみ頭 Kがらみの連続技(A)へ持 ちこむのもいいし、通常投げや⇒+中 P (©)を狙うのも手だ。通常投げや → 土中(P)は、相手がしゃがみガードに 固執しているときほどキマりやすいの で、奇襲として天魔空刃脚からダイレ クトに仕掛けるのもおもしろい。

①は、Aにくらべるとリスクは大き いが、天魔空刃脚後の通常投げや⇒+ 中戸を警戒して、何か技を出そうとす

る相手に効果的。豪昇能差や竜巻断空 脚をキメるよりも多くのダメージを与 えたいなら、躁獄殺を仕掛けてみても いいだろう。相手が基本技で反撃して きた場合は一方的にこちらが勝つこと が多いので、余裕があれば狙いたい。

Eは、Aのしゃがみ弱べ連発が相手 にガードされたときに、それでも攻めを 継続したい場合に使う。⇒+中尺は相 手との間合いをつめながら攻撃できる だけでなく、ガードさせればスキも小 さいので、そこから再度Aのしゃがみ 弱水連発へ連係しやすいのが利点だ。 前方ジャンプからめくりジャンプ中ド や天魔空刃脚を狙ってもいいが、連発 しすぎると迎撃されてしまうので注意。



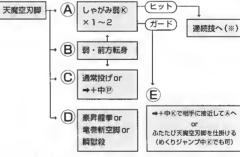




るように天魔空刃脚を出す

▲回の連係。まずは、相手に当て ▲ 着地後、弱、前方転身で相 ▲ すかさす、しゃがみ弱化や弱・ 手の背後へまわりこむのだ

着巻新空期を仕掛けよう



※Aからの連続技のバリエーション

(I)しゃがみ弱(X×1~2→滅殺豪昇龍

(Ⅱ)しゃがみ弱(K×1~2(相手がしゃがんでいる)→強・豪波動拳

(Ⅲ)しゃがみ弱(×1~2(相手が立っている)→強、竜巻斬空脚

音巻新空曲で 相手をまどわせろ!



竜巻斬空脚は、連続技に組みこめる だけでなく、接近戦においても威力を 発揮する。相手に密着し、しゃがみ弱 ドをキャンセルして弱で出すと相手の 正面に、中だと背後に着地するので、 ふたつをうまく使いわければ、相手の ガード方向をまどわすことが可能。着

相手のラッシュから逃げるとき以外

は、イマイチ使いにくい阿修羅贯空。

しかし、相手を画面端に追いてんだ状

態で仕掛けると、相手の背後にまわり

こめるという効果がある。そのあと、

しゃがみ弱化からの連続技や弱・音巻

斬空脚で攻めこめば、相手にとっては

り、ふたたび畜巻斬空脚を仕掛けても

地後は、左ベージの連係に持ちこんだ : いい。攻撃判定の出現が早いので、弱 で連発するだけでもなかなか強力だ。

正面か背後か?

▶ 弱なら相手の正 面に、中なら青後 に着地する。相手 や状況に応じて.う 生く使いわける





阿修羅閃空の使い道



イヤな攻撃となるはずだ。阿修羅閃空 の移動終了時にはわずかにスキがある

ため、相手の反応しだいでは反撃され てしまうが、たまに仕掛けると効果的。

背後に まわりこめ!

▶ 相手を画面端に 追いこんだ状態で 阿修羅閃空を出す と、このように背後 へまわりこめる





そのほかの 必殺技について



●百鬼襲(21以)

百鬼襲動作中はしゃがみガード不能 技の百鬼豪衝か、立ちガード不能技の 百鬼豪砕を使って2択攻撃を仕掛け る。単発で出してもキメにくいので、 接近戦で基本技をキャンセルして出そ う。なお、百鬼豪砕がキマったときに

相手が画面端にいる場合は、相手が空 中受け身をとりそうなら十分に引きつ けての強・豪昇職拳、とらないような 打ちを狙いたい(VS E.本田をのぞく)。

●新空波動業 (図**図**図)

斬空波動拳は弾の射出が遅いため、 跳びこみ時に使うのはあまりオススメ できない。接近戦で、読まれないよう に垂直ジャンプから出して、相手を固 める感じで使っていくといいだろう。



スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

一発逆転のカウンター?

瞬獄殺は、基本技にツブされること は少ないものの、画面暗転を見てから ジャンプで回避されやすいという欠点 があり、使いどころがむずかしい。天



魔空刃脚や阿修羅閃空で近づいたあと に奇蝉として狙ってみよう。

臨機応変に使いわける

滅殺豪昇龍は、左ベージで紹介した しゃがみ弱化連発からの連続技に組み こむのがベスト。滅殺豪波動は、弱・ 豪昇龍拳で相手の跳びこみを迎撃した あとに追い打ちとして使おう。

天魔豪斬空は対空技ツブしとして、 瞬獄殺は図豪鬼と同じ要領で使える が、いずれもキメるのがむずかしいの で、無理して狙っていくことはない。

汎用性の高さが魅力

オリジナルコンボは、状況に応じて 起点の技を変えよう。弱で発動後に、 (a)相手の跳びこみを弱・裹昇龍拳 で迎撃したのち、強・豪波動拳で追撃 (b) 相手の連係に割りこんでしゃが み弱化→強・灼熱波動拳

……のいずれかをキメて、そこから 【百鬼豪衝→弱・灼熱波動拳】×n→吹 き飛ばされた相手が画面端に到達した ら【しゃがみ強化(空振り)→弱・豪昇 龍拳】×nと仕掛けるのだ。



XISM

空中断空脚を持たないので、それをからめた連係が 使えないのが痛い。基本技の攻撃力の高さと、スー パーコンボでの一発に頼る願いかたになる。

ZISM

スーパーコンボの晃龍烈火が使いやすく、空中断空 脚をからめた攻めもおもしろい。本作のダンを知る には、まずは四ダンを使ってみるといい。

VISM

オリジナルコンボとサイキョー流防御をうまく活用 すれば、一発逆転も夢ではない。もっとも連勝街道 を突き進む可能性を秘めているのが図ダンだろう。

基本戦法は、1~3の連係を相打ち 覚悟で仕掛けて強引に固め、 相手がも がいて迎撃技を出したところに立ち中 P. しゃがみ中R. しゃがみ強化など の基本技や通常投げをキメる、という もの。①~③の状況に応じた使いわけ はとくになく、バリエーションを持た せて相手の目先を変えるのが目的だ。 単発でかまわないので、少しずつダメ ージを与えていくこと。

①~③の連係がガードされて間合い が広がったら、ジャンプ弱であるいは 弱・空中断空脚で跳びこんで、相手に まとわりついていこう。

ジャンプ弱化は攻撃判定が低い位置 に出現するので、早めに出しておくと 対空技をツブしやすい。

弱・空中断空脚は、相手に跳びごむ タイミングをズラせるのが利点。とく に、相手が画面端近くにいる場合は(4) の空中コンボが狙えるので、積極的に 使っていこう。こちらも、ジャンプ頂 点付近で早めに出すのがコツだ。

キメたりして相手をダウンさせたとき は、ジャンプ中ドで跳びこんで6の連 続技を狙っていく。打点が高いと連続 ヒットしにくくなるので、できるだけ 低い位置でヒットさせること。めくり も狙えるが、跳びこむ位置や技を出す タイミングがシビア。食らい判定が横 方向に広いキャラクター(ナッシュ、 ザンギエフ、ブランカなど) に限定し て狙っていくのが無難だろう。

乱発は ひかえよう

▶ 強・程道業は、 連続技に組みこむ こともできるが、カ ードされると確実に 反撃を受ける











るようなら4を狙おう

▲相手が基本技で迎撃してく **▲跳びこむタイミングが変わ** ▲間合いにより、そのあと背 るので反撃しづらい

後にまわりこめる

レやがみ弱®→しゃがみ弱®→立ち中®

NA ZA VI

立ち中P

立ち中P→(1歩前進して)しゃがみ強化 通常投げ

立ち中P→立ち中化

弱・空中断空脚→強・晃龍拳

しゃがみ中(K)→強・我道拳

(めくり) ジャンプ中()

必勝無頼拳(めくりジャンプ中(のあとのみ)

5. 00

► LV3 晃龍烈火

110

中・空中断空脚を使いこなせ



一見、とても使いづらそうに見える 空中断空脚だが、ジャンプ直後に出す ことで、用途が大きく広がる。

地上から ♣ ★ ◆ ↑ 中 下 と入力する と、非常に低い位置で中・空中断空脚 を出せる (♣ から ↑ までレバーを半回 転させて出すこともできるが、 各 の時 応で中 下 を押すと後方に移動する空中 断空脚が出てしまうので注意)。この 方法で出した中・空中断空脚は、 横への移動距離こそ短いものの、 地上で出す中・断空脚より打点が低く、ほとんどスキがないのが長所。 たとえガードされても、コマンド投げ以外での反撃はまず食らわない。 さらに 相手の足 はいを避けつつ攻撃できるうえ、しゃがんだ相手にも当てることが可能だ。

使いどころは、相手の起き上がりに 攻撃を重ねるときや、左ベージで紹介 した①~③の連係の直後。ガードされ たら、通常投げとスーパーコンボ(区 ダンならオリジナルコンボ)の2択攻 撃を仕掛けることができるし、ヒット したときに相手が画面端にいるなら、 強・晃龍拳、晃龍烈火、オリジナルコ ンボなどで追い打ちが狙える。

このほか、地上で ♥ ≠ ≠ ≠ + 中 🖹、 または前方ジャンプの着地直前に中・ 空中断空脚のコマンドを入力すると、 通常の断空脚よりも高速で、なおかつ 低空を移動する空中断空脚を出すこと ができる。攻撃後の硬直時間が格段に 短いなどの特徴は、♣♂←1+中®で 出した空中断空脚と変わらないが、移 動距離は中・断空脚と同程度。よって、 中間距離から奇襲をかけたいときには こちらを使うといい。相手が画面端に いるときにヒットすれば、やはり追い 打ちを±メるごとができる。

これらのテクニックをモノにすれば 戦力アップはまちがいなしだ。

練習あるのみ







た、ヒットストップが発生しない技に

対しては行なえない点にも注意。

サイキョー流防御の使い道



サイキョー流防御を行なえば、相手をダンの前方へ押し返せる。連係で固められているときに関合いを離す手段として使えるほか、相手を画面端に追

いつめたいときにも有効だ。 ただし、ダンはもともと近距離戦が 主体のキャラクター。ピンチのときに 間合いを離すのならともかく、むやみ に乱発するのは避けたいところだ。ま

こんなときに 使うといい

▶ コマンド投げを 狙われそうな場合 は、直前の基本技 をガードしたとき に押し返せ





スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

☑ かならず密着状態で

図ダンのスーパーコンボは必勝無類 拳。リーチが非常に短いため、関合い が離れていると、最初の一撃がヒット しても途中からカードされてしまう。 しゃがみ中Por中ドからキャンセル で出すか、発動時の無敵時間を利用し ての反撃手段にするか、いずれにして も相手と配着した状態で仕掛けよう。

🗾 晃龍烈火を使え

震空我道拳は、ほかのふたつのスー

バーコンボとくらべて攻撃力が低いの が痛い。一応、空中ガード不能な点を 活かせば、やや遠めに着地しそうな相 手への対空技として使えなくもない。

必勝無頼拳は⊠ダンのものと同じ。 ☑ダンは晃龍烈火を持っているため、 クリーンヒットさせるための間合いが シビアなこの技を使う必要はないか?

見解烈火は、LV1~2は真上に攻撃するので使いづらいが、LV3は大きく前方に移動するので当てやすい。 対空迎撃、空中の相手への追い打ち、起き上がり時の反撃、相手の技のつな ぎ目に割りこんでの反撃など、用途は さまざま。基本的に、スーパーコンポ ゲージはこの技のために使うといい。

オリジナルコンボはこれだ!

状況に応じて、以下のふたつを使い わけるのがオススメ。

●画面端の相手に、跳びこみから弱で 発動→ジャンプ強®→しゃがみ弱®→ 強・我道拳×n→強・断空脚

●跳びこんできた相手に、弱で発動→強・晃龍拳→中・断空脚→【しゃがみ強 ※ (空振り)→弱・断空脚】× n

DHALSIM



 X_{ism}

図ダルシム専用のヨガテンペストは非常に強力だ が、基本技がレバーで選択できない(相手との間合 いで変化する)という致命的な欠点を持つ。

ZISM

■ダルシムにくらべるとスーパーコンボの性能こそ 低いものの、レバー操作により基本技を使いわける ことができるため、接近戦もそれなりにこなせる。

 V_{ISM}

基本能力は20ダルシムと大差ない。ひとつひとつの 技の攻撃力が低い点は、手数を増やすこととオリジ ナルコンボで十分にフォローできる。

有効なコンビネーション&連続技

ダルシムの理想は、長い手足を利用 して、相手を近づけることなく勝つこ と。したがって、ここで紹介している連 係の数々も、相手に体力をリードされ ているときや、遠距離戦では不利なキ ャラクター(ガイやベガなど)と聞うと き以外は、無理に使う必要はない。

もっとも使用頻度が高いのが、①の 連係だ。ジャンプ↓要素+強P(以下、 ドリル頭突き)およびジャンプ↓要素+ ⑥(以下、ドリルキック)は攻撃判定が 着地まで出現したままになるため、ツ **ブされにくい。ラッシュをかけるため** の接近手段としてはピッタリだ。

首尾よく相手に接近できたら、基本 的にはジャンブ直後のドリルキックを 連発し、相手にブレッシャーを与えて いくことになる。ドリルキックは後方 ジャンプから出したり、中や強を使い

わけるなどして、つねに相手の足元付 近に当てるようにすれば、ガードされ たとしても反撃を受けにくい。

問合いを難して仕切りなおしたいと きには、★+中⑥→弱・ヨガファイアを 使う。ヨガファイアを撃ったあとは後 方ジャンプをして問合いを離すか、ガ ードを固めて様子を見よう。なお、画 面端の相手にこの連係をガードされる と、ほぼ確実に反撃を受けてしまうの で注意したい。

一気に大ダメージを与えたいとき、 または相手がこちらの技のつなぎ目に 反撃しようとしているときは、ドリル 攻撃を当てた直後にスーパーコンボ& オリジナルコンボを出すと効果的。

ガードを固めている相手には、通常 投げをまじえた連係を使ってみよう。 後方ジャンプ直後に強・ドリルキック を出し、相手の目の前に着地したあと 少しだけ前進して投げるのだ。

以上の連係を使いこなすだけでも十 分に馴えるが、さらに2~4をまぜて いくと、闘いの幅が広がる。

②は、相手が攻撃後のスキが大きい 技を空振りしたときなどにキメる連続 技。ヨガインフェルノのLVは、お互い の体力差とスーパーコンボゲージの残 量で調整するといいだろう。

3の2択攻撃は、相手の起き上がり などに仕掛けると有効。ただし、相手 にリバーサルで無敵技を出されると、 一方的に負けてしまうので注意。

☑ダルシムで、積極的に狙っていき たいのが4のオリジナルコンボだ。画 面端限定だが、オリジナルコンボゲー ジが50%ギリギリのときに発動させ ても、相手の体力を半分近く奪える。

	ドリル頭突き or 弱・ドリルキック -	中・ドリルキック→強・ドリルキック ・ピ+中®→弱・ヨガファイア - スーパーコンボorオリジナルコンボ - しゃがみ中®→スーパーコンボorオリジナルコンボ - 強・ドリルキック→通常投げ	NZV NZV NZV
2	✔+強®→弱・ヨガフレイム or ヨガ	テンベスト or ヨガインフェルノ	XZV
þ	しゃがみ弱®	rオリジナルコンボ	X Z X
5	(弱で発動)→ しゃがみ弱⑥→ 弱・∃	ガファイア×n→ (時間切れ寸前に)弱・ヨガフレイ』	7 [14]

ALL AROUT

状況別攻略

遠距離での聞いかた 💢 🔽 🚺



ダルシムがもっとも得意とするのが 遠距離戦。リーチの長い基本技と弱・ ヨガファイアを駆使して、相手の動き を封じていこう。

相手の接近を防ぎたいときは、攻撃 前後のスキが小さい遠距離立ち中 P-が 有効だ。遠距離立ち中P×1~2→ 遠距離立ち強 Pをガードさせれば、比 較的ローリスクで間合いを広げられる うえに、ガードパワーゲージも減らせ る。これを基本にして、相手がやや近 めにいるなら中でを遠距離立ち弱く、

逆にやや遠めにいるなら中 戸を遠距離: 立ち強争に変えていけば、より反撃を 受けにくくなる。相手が立っているこ とが多いなら、立ちガード不能のしゃ がみ強力で奇襲をかけるのも手だ。

上記のケンセイ技を前方ジャンプで 避けながら接近してくる相手には、遠 距離立ち中Ror強Rをまぜてみよう。 どちらも相手の跳びこみを未然に防ぐ 効果がある。攻撃判定の出現の早さで は中心、リーチの長さでは強心が優れ ているので、うまく使いわけること。 相手が後方へ下がるようなら、弱・ コガファイア→前准して連距離立ち強 Pの連係でガードクラッシュを狙う。 相手が前方ジャンプでヨガファイアを 跳び越えてきたら、前進せずその場で **遠距離立ち強**戸を出してガードさせ、 問合いを離そう。

相手が飛び道具を連発してくる場合 は、弱・ヨガファイアで相殺しながら 様子を見る。ただし、体力をリードさ れている状況ならドリル顔突きor弱・ ドリルキックで接近し、左ページの連 係でダメージを与えること。逆に、こ ちらの体力が相手より多い場合は、し ゃがみ強戸で飛び道具の下から攻撃し て、強引に相打ちを狙ってもいい。

近距離での闘いかた



遠距離戦が得意とはいえ、ガンガン 跳びこまれたり、突進系の必殺技を仕 掛けられると、いつかは接近されてし まう。そんなときはあせって逃げよう とせず、相手の動向をよく見て、以下 の技で対処していこう。

- (a) #+中P→弱・ヨガフレイム
- (b)立ち弱 P→強・ヨガフレイム
- (c) K版ヨガテレポート
- (d) ヨガテンペストorLV2 ヨガインフ (a)は、相手の連係に削りこむよう

にして使用する。 ●+中Pは攻撃判定 の出現が早いうえに前方へ突出してい るため、ツブされにくい。また、聞合 いが近いときや、ノナ中®がガウンタ ーヒットした場合は連続技となり、ガ ードされても攻撃後のスキがほとんど ないため、安心して使っていける。

(b)はガードを固め、相手の跳びこ みを待って迎撃するというもの。ザン ギエフやバーディーなどの、ジャンプ 攻撃が強力なキャラクターに有効だ。 立ち弱 P (図ダルシムは近距離立ち弱 P.) は、腕の部分に食らい判定がない ため、大半の跳びこみを迎撃可能。力

ウンターヒットした場合は強・ヨガフ レイムまでが連続ヒットし、そうでな いときはケンヤイ&ケズリになる。

安全な選択時と言えるのが(c)。相 手との位置関係に応じて、もっとも離 れた方向ヘテレポートしよう。

(d)は相手に体力をリードされてい るときの戦法。出ぎわの無敵時間で相 手の技を避けつつ攻撃するのだ。
☑ダ ルシムなら、オリジナルコンボを発動 →画面端に向かってP 通常投げ→弱・ ヨガファイアを連発(ケズリ狙いなの でガードされてもかまわない) の連係 か左ページの④の連続技でOK。

ン スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

一発逆転!! ヨガテンペスト

ヨガテンペストは無敵時間が長く、 攻撃力も高い。左ベージで紹介した連 続技や連係に組みこんで使おう。もっ とも基本的な連係である、ドリル攻撃



からのヨガテンベストを狙うときは、ド リル碩突きや弱・ドリルキックの打点を やや高めにして、相手が反撃したくな るように見せるのがコツ。

使う技はひとつ

基本的に、LV2~3ヨガインフェル ノを左ベージの連係に組みこんで使っ ていく。LV1は出ぎわの無敵時間が短 く、相打ちになりやすいので、②の連 続技以外では使わないほうが無難だ。

ヨガストライク&ヨガストリームは 無理に使う必要はないだろう。



画面端で使え

相手を画面端に追いつめてから、左 ベージの4の連続技を狙う。ドリル頭 突き、弱・ドリルキック、しゃがみ弱® or中形などから仕掛けるといい。



XISM

バツグンに高い攻撃力を活かして、相打ち狙いでガン ガン攻めていけるが、空中ガードや ZEBO カウンタ ーがないため、相手にベースをにぎられるとキツい。

攻めにはファイナルアトミックバスター、守りには ZISM ZERO カウンターと、スーパーコンポゲージをうま く使いわければ、安定感のある縁いができる。

VISM

右ベージで紹介している2種類のオリジナルコンボ は、どちらも強力。これらをさまざまな場面で活用 していき、攻撃力の低さをおぎなおう。

有効なコンビネーション&連続技

地上におけるザンギエフの闘いかた は、リーチの長い立ちorしゃがみ強P や立ち中区をケンセイに使い、たまに **↓or 〜**+強化やパニシングフラットを おりまぜていくというもの。しかし、 これらの枝はあくまでも跳びこむため の布石であり、攻撃のカナメとなるの は、跳びこんでからスクリューバイル ドライバー(以下、スクリュー)を仕掛 ける連係となる。

①は、スクリューを仕掛ける連係の なかではもっとも基本的なもの。しゃ がみ弱やは回数に変化をつけ、相手に スグリューのタイミングを読まれない ようにしよう。①~⑥はいずれも、間 合いに応じて強弱を使いわけること。

③は1)の応用。しゃがみ弱戸までは 連続ヒットするが、ガードされた場合 は①へ移行するのも手だ。バニシング フラットは相手がジャンプで逃げよう としたときや、無敵技以外で反撃を試 みたときにヒットする。

なお、バニシングフラットのヒット 後にスクリューを仕掛ける場合、最速 のタイミングでコマンドを入力すると、 のけぞり後の投げ無効時間によって. スクリューが空振りしてしまうので要 注意(弱or中・バニシングフラットが カウンターヒットしたときのみ、最深 のタイミングで入力しても成立する)。

4 はバニシングフラットまで連続技 となる。ガードされたときの選択時に 柔軟性がないものの、スクリューまで キマれば相手の体力を半分近くも奪う ことが可能だ。

5 はフェイント技。しゃがみガード 中の相手の頭上で、立ち弱Pを空振り し、そのスキにコマンド入力をする。

⇒+強 P or 中 Pの動作中に、足元 の食らい判定がなくなるのを利用した のが2と6だ。2は相手の足払いを跳 び越えてスクリューを仕掛ける奇襲 技。6はしゃがみ状態、あるいはダウ ン中の相手を⇒+強Por中Pで跳び 越えて背後にまわるというもの。たい ていのプレイヤーは、ジャンプ攻撃を ガードしたあとにしゃがみガードをす るので、そこを狙うとキマりやすい。







▲ガードされてもいいので、な るべく近くから跳びこむ

▲しゃがみガードを固めている 相手を跳び越えて……

▲背後にまわれる。ここから 3 や 4 に移行してもいい

しゃがみ弱の スクリュー ×1~3 パイルドライバー



➡+強PX. + #P**W** -





斜めジャンプ

しゃがみ弱の ×1~3

バニシング フラット

スクリュー パイルドライバー



↓要素+強P 斜めジャンプ

スクリュー

◆要素+強P

しゃがみ 中K

強・バニシング フラット

パイルドライバー

50 74 37

斜めジャンプ↓要素+強P→立ち弱P (空振り)→スクリューパイルドライバー

5 74 1V

スクリューバイルドライバー (めくり)→+強Por中P しゃがみ弱®→クイックダブルラリアット

跳びこみ時に使う技は、間合いが遠いときはジャンプ強 P. 近いときやめくりを狙うときは斜めジャンブ ↓ 要素+ 強Pがいい。ただし、これらの技の動作中は食らい判定が 横に広くなるので、飛び道具を避けつつ跳びこむときは、 ギリギリまで引きつけてからジャンプすること。

こちらの跳びこみを地上の基本技で迎撃してくる相手に は、斜めジャンプ ↓ 要素+中Kが有効。この技は食らい判 定が上のほうにあるため、一方的に迎撃されることが少な いのだ。ジャンプ攻撃を対空技として使ってくる相手には、 横方向に攻撃判定が広いジャンプ弱Pで跳びこもう。

以上の戦術に、「ジャンプ頂点で強化を出して、着地と 同時にスクリュー」という奇襲もまぜると、より効果的だ。

ダブルラリアットは、しゃがんだ状態で相手を十分に引 きつけてから出すことにより、強力な対空技となる。相手 が早めにジャンプ攻撃を出すと、ダブルラリアットの出ぎ わの上半身無敵が終了する前に相手の技の攻撃判定が消 えるし、相手が遅めに技を出すと、ザンギエフの胴体の無 敵部分に相手の攻撃判定が発生して当たらないからだ。

クイックダブルラリアットは、胸から下に食らい判定が ないうえ、攻撃判定がダブルラリアットよりも下にある。 ガイ、ブランガ、E.本田などの突進技の迎撃に有効だ。

相手がスーパーコンボやオリジナルコンボを使ってきたと きは、画面の暗転中からボタン(相手が空中にいるならP)、 それ以外は(水) 3つを連打していればツブせることが多い。

単発でのスクリューの使用法



こんなときは アトミックスープレックス



ZANGIE

スクリューは連係に組みこむ以外にも、単発で仕掛ける 使いかたがある。ここでは代表的なものを紹介しよう。

まず、こちらの起き上がりに技を重ねられたとき。リバ ーサルでスクリューを出せれば、相手が投げを無効化する 状態でないかぎり、確実にキメることができる。

つぎに、相手のジャンプ攻撃を高い打点でガードした直 後。相手が着地した時点でザンギエフが行動可能であり、 なおかつスクリューのコマンドが完成していれば、無敵技 以外でツブされることはない。相手のジャンプ攻撃がガー ド硬直時間の短い弱攻撃ならば、成功率はより高くなる。

そして、相手が起き上がって投げ無効時間(→P.247) が終了した直後。 しゃがみ弱 Pとの2 択攻撃にしてみよう

アトミックスープレックスは、スクリューよりも投げ間 合いがせまいため、やや使いにくい印象がある。しかし、 わずかながら攻撃力がスクリューよりも高いので、間合い が近いときにはアトミックスープレックスを使いたい(左 ページで紹介している連係では、⑤や⑥が該当)。

そのほか、下で紹介している■ザンギエフのオリジナル コンボ(a)の強・スクリューを強(画面右側から相手をつ かむなら弱)・アトミックスープレックスに置き換えると、 投げがキマった直後に相手へ跳びこみ、起き上がりにしゃ がみ中心を重ねることが可能。これを相手が食らったり、 ガードした場合は、ふたたびキャンセルでアトミックスー ブレックスをキメられるのだ。

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

| 一撃必殺! つねに狙え

基本的に、左ページで紹介している 連係はすべて、スクリューのかわりに ファイナルアトミックバスターを使用 することが可能だ。

状況によって使いわけろ

ファイナルアトミックバスターの狙 いどころは図ザンギエフと同じ。ここ ぞというときにLV3で仕掛けよう。

エリアルロシアンスラムは、こちら のコマンド投げをジャンプで回避する 相手に対して使う。相手の跳びこみを 立ち弱®で迎撃→エリアルロシアンス ラムという連続技も有効だ。

そのほか、相手に攻めこまれたとき は ZEBO ガウンターでダウンを奪い、 主導権を取りもどすようにしたい。

固め投げ&対空迎撃に

基本的には、以下のふたつのオリジ ナルコンボを使っていく。

(a) 前方ジャンプの上昇中に弱で発動 →斜めジャンブ **↓ 要素+強**P→しゃ がみ中化→強・スクリュー

(b) 相手が跳んできたら強で発動→ク イックダブルラリアット→ 【強・バニ シングフラット→しゃがみ強化(空振 り)】×n→時間切れ直前にダウンし た相手に強・スクリュー

(a) は、ヒット時は連続技となり、ガ ードされても ZERO カウンター以外の 手段でツブされることはないという強 力な連係。ぜひ使いこなしたい。

(b) は、おもに対空迎撃用。最後の 強・スクリューは、ダウンしたキャラ クターに追い打ち判定が出現すること を利用した追撃だ(→P.234)。





 X_{ISM}

流派の切り替えがなく、喪流と忌流の技がひとまと まりになっている。一見使いやすそうに思えるが、 ZEROコンボがないので決め手に欠ける。

 \mathbf{Z}_{ISM}

元の主要な連係&連続技はスーパーコンポとZERO コンボへの依存度がとても高い。つまり、元の能力 を最大限に発揮できるのがZ-ISMと言える。

 $V_{\scriptscriptstyle \rm ISM}$

スーパーコンボを使ったトリッキーな攻めこそできないが、右ページで紹介しているオリジナルコンボを守りに使えば、鉄壁の防御が可能だ。

有効なコンビネーション&連続技

接近戦を仕掛けて相手にブレッシャ ーを与えつつ、スキを見て惨影がらみ の連続技をキメるのが、元の基本戦法。 () なら、しゃがみ弱ドのヒットを確認 してから惨影につなげればいいので、 スーパーコンボゲージをムダに消費せ ずにすむ。跳びこみから仕掛ける場合 は、喪流のジャンプ中ドか忌流のジャ ンプ強ドから狙っていこう(前者を使 えばめくり攻撃が可能)。

ちなみに、四元ならば、しゃがみ弱 ®×1~3→しゃがみ中似と ZERO コンボをキメたあとに LV2~3惨影 へつなげられる。 惨影を LV1で出した いときは、 ZERO コンボをしゃがみ弱 ≪・立ち葉P(1 ビット目)にすること。

型元の場合、およびスーパーコンボ ゲージがタマっていないときは、しゃ がみ弱尽を連発せずに、そのまま立ち 強災への ZERO コンボをキメる(図元 の場合は中ドで止めて、相手を固める 連係として使う)。しゃがみ弱彩を打 ードされたときは、忌流の立ち中でで 相手のガードをくずすのも手だ。

①を仕掛けて惨影がキマった場合は、②に持ちこむ。相手が空中受け身をとりそうなら空中投げを、とりそうになければ強・逆瀧を仕掛けるのが基本だが、区元の場合はLV1~2蛇咬砂け身をとられても、確実に追い打ちをキメられるし、ダメージも大きい。

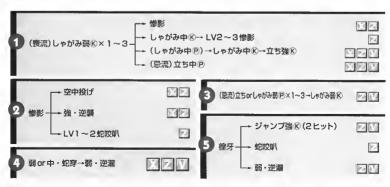
相手がガードに徹しているときは、
③を使う。忌流の立ち弱Pーしゃがみ
弱形は、ヒット時は連続技になるし、ガードされても立ち弱Pを使って断続的
に固めていき、相手が基本技で反撃し
てきそうなところでしゃがみ弱ドを出
せば、ヒットすることが多い。相手が
吹き飛んだら、蛇吹叭やジャンプ強ド
(強ドボタン連打で2ヒットさせる/
以下同)で追い打ちを狙おう。ちなみ
に、しゃがみ状態の食らい判定の高さ
がガイ以下のキャラクター(〜P270)

がしゃがんでいる場合は、立ち弱Pが 空振りしてしまう。そのときはしゃが み弱Pで相手を固めていくこと(連続 技は成立しない)。

3がガードされて間合いが広がって しまうようなら、4 や⑤を使い、再度 3 が狙える距離まで近づいていこう。

蛇穿は、あらゆる飛び道具をくぐり つつ攻撃できるし、手の先端を当てる ように弱 or 中で出せば、一方的に反 撃されることはない。相手がガード後 に反撃してきそうなら、4 のように弱・ 逆瀬を出してツブヤば OK。

5の徨牙は、自分が背にしている壁側でターンし、横方向に攻撃するのがオススメ。これなら壁ターンから攻撃までのスピードが速く、ガードされたあとのスキも小さい。ヒットしたときはジャンプ強Kや蛇咬叭で追い打ちをは、4と同じく攻撃終了後に弱・逆瀧を出して、相手の反撃を封じよう。



逆灘の使いかた



ここでは、左ベージにある連係以外 での逆離の使いかたを解説する。

ます、左ページで紹介した(1)や(3)の 連係の離れぎわに出して、相手のケン セイ技をツブすという戦法。横方向に 攻撃判定が広いので、一方的に負ける ことは少ないし、空振りしてもスキが 小さく、ローリスクだ。

蛇咬叭を使えば、強力な空中コンボ

が狙える。とくにLV3は、まず空振り

することがなく、威力も絶大。以下の

状況でスーバーコンボゲージがタマっ

ているなら、積極的に狙っていこう。

●基本技で対空迎撃を行なった直後

●徨牙や狂牙をヒットさせたあと

対空迎撃に使うときは、空中ガード : されることをおそれず、早めに出すの がコツ。逆瀧は、出ぎわの無敵時間が 終了した瞬間には、食らい判定しか存 在しないため、相手を引きつけすぎる とかえってツブされやすくなるからだ。

相手を画面端に追いつめた場合に有 効なのが、弱・逆瀧の連発。逆瀧を出 したときに追加入力のボタンをすばや く連打して着地すると、こちらが先に

行動可能となるので、ふたたび弱・逆 瀧を出せば相手を固められる。

ちなみに、逆瀧がヒットしたとき、最 後の一撃を出さないでおく(2ヒット目 以降のボタン入力を最速で行なう)と、 相手よりも先に着地できる。これをう まく利用すれば、逆瀧→逆瀧や、逆瀧 →蛇咬叭といった連続技を狙うことが 可能だ(ただし、相手が空中受け身を とるとキマらない場合がある)。

蛇咬叭を狙え!



●画面端近くで通常投げをキメたあと

●忌流のしゃがみ弱k)をキメたあと

●逆瀧を4~5発で止めて、相手より も先に着地したあと

相手の技を 見切れ!

- ▶ リュウ、事鬼の
- → 土中でなど、空 中判定の特殊技を ツブす手段にも使 田できるのだ





そのほかのスーバー コンボの使いかた



死点咒は、発動時に相手を強制停止 させる時間が短いので、起き上がりに 技を重ねられたときに使うと、死点咒 の攻撃判定が出現するころには相手の 技の攻撃判定は消えてしまい、こちら が一方的に攻撃できる。相手が重ねて

きた技が弱攻撃だった場合は、ガード が間に合ってしまう可能性もあるが、 死点咒は攻撃後のスキが小さく、反撃 を受ける心配はほとんどない。

狂牙は、発動レベルに応じて何度も キックをくり出すものの、連続ヒット するわけではない。よって、もっとも 攻撃値の高い1ヒット目(発動直後の 攻撃)だけを当てることを目的とし、以 下の状況にてLV1で使おう。

- ●こちらが空中にいる状況で、相手が 飛び道具を撃ってきたとき
- ●こちらの跳びこみを、相手が基本技 で迎撃しようとしているとき ●相手が跳びこんできたとき(ジャン プ上昇中に出して、空中で迎撃)

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

無敵時間を活かせ

惨影は攻撃力が高く、出ぎわの無敵 時間も長めなので、一発逆転の切り札 になる。前述の連続技以外では、相手 の連係に割りこんでの反撃や、飛び道 具へのカウンター狙いに使うといい。

どのように割り振る?

スーパーコンボと ZERO カウンター がどちらも強力なので、スーバーコン ボゲージをどんな状況でどの技のため に使うかが、非常に重要となってくる。

結論から言えば、つねにLV1分のス -バーコンボゲージを残した状態で闘 っていき、いずれかの枝が狙える状況 になった場合はすかさず使う……とい うのがオススメだ。左ページの①の連 続技用に惨影、吹き飛んだ相手への追 い打ちには蛇咬叭、トドメの一撃を仕掛 けるときは跳びこみからの狂牙、起き 上がりを攻めてきた相手への反撃に死 点咒、追いつめられたときの脱出法と して ZERO カウンター (要流のものは ジャンプ攻撃に、忌流のものは足払い に対して有効)が、それぞれ役に立つ。

迎撃から狙え

オリジナルコンボは、おもに対空辺 撃に使用する。相手が跳びこんできた ときに弱で発動し、時間切れまで強・ 逆瀧を連発していくのだ。通常は「逆 瀧の使いかた」の項で解説した方法を 使い、相手よりも先に着地して、つぎ の逆瀧を出すが、最後の一発だけは、 すべての攻撃がヒットするようにタイ ミング良く追加入力を行なおう。うま くキメれば、体力ゲージ4割程度のダ メージを与えることが可能だ。



 X_{ISM}

ジャンプがすべてハイジャンプと同じ軌道になるの が特徴。これをどう使いこなしていくかが、図ロレ ントで飼ううえでの最大のカギとなる。

ZISM

3種類あるスーパーコンボはいずれもクセがあり、 使いどころがむずかしい。どんなときに使えばいい かをきちんと把握しておくことが重要だ。

 $\mathbf{V}_{\mathsf{ISM}}$

ジャンプ↓要素+中ドで跳ねたあと、さまざまな攻 撃へと移行できるのがメリット。オリジナルコンボと 組み合わせれば、トリッキーな攻めを展開できる。

有効なコンビネーション&連続技

すばやい動きで相手をカクランし、 チャンスを作って①の連続技をキメる のが基本パターン。ゆえに、ロレント はつねに「いかにしてしゃがみ中ドを ヒットさせるか」を考えながら攻めて いく必要があるわけだ。

たとえば、跳びこみがガードされた ときや相手の起き上がりを攻めるとき など、近距離で相手を固めたい場合は ②の連係を使うといい。しゃがみ弱ア がカウンターヒットすれば中でまでが 連続技となるので、弱アがヒットした か否かにより、中ドをキャンセルする 必殺技を変えていく (=①と3)を使い わける)のだ。ちなみに、弱・メコンデ ルタエアレイドは追加入力をせず、間 合いを離すだけの技として使う。

連係中に間合いが離れたときには、 4で様子を見る。相手がスティンガー を跳び越えてきたら遠距離立ち強々で 迎撃し、スティンガーをガードしたら しゃがみ強やでケンセイするといい。

同じような關合いで使うのが 6)だ。 ▼ロレントはジャンプ 単要素+中ドで 跳ねたあともジャンプ攻撃が出せる。 この特性を活かして、相手を跳び越え た瞬間に ↓ 要素+中 K を出し、後方へ 跳ねたのちに①の連続技を狙うのだ。

4 や6 を使う間合いよりも、さらに 相手から離れたときは、自分から攻め こまず、相手がこちらの攻撃範囲内に 入ってくるのを待とう。ただし、飛び 道具を撃ってくるようなら、そのスキ をハイジャンプ中ドで攻撃してもいい。

画面端では 5 のチャンス

▶テイクノー~の ヒット後は立ち強 K (空中受け身を とられそうなら空中 投げ)で追撃可







た直後に€十中Kを出すと

▲6の連係。相手を跳び越え ▲この体勢から。相手方向へ ▲(めくり)ジャンプ中Kを当 跳ね返ってくるのだ

てたら1の連続技へ持ちこめ

((めくり) ジャンプ中⑥)→しゃがみ中⑥→パトリオットサークル

立ち弱♀→しゃがみ弱♀→しゃがみ中®

しゃがみ 中R スティンガー

スティンガー → 遠距離立ち強円

弱・メコンデルタ エアレイド

立ち強化

メコンデルタエスケイブ

- 空中投げ

めくりジャンプ ↓ 要素+中⑥→ めくりジャンプ中⑥→ しゃがみ中⑥



ALL AROUT

状況別攻略

対空技の使いわけ



本来は、相手に跳びこむ機会を与え ないように願うのが、ロレントの理想 的な戦法だ。しかし、相手の跳びこみ を迎撃可能なときは的確に対処して、 ダメージを与えておきたい。

基本的に、遠距離からの跳びこみに は遠距離立ち強Pを、近距離なら立ち 中Pを使って迎撃していく。しかし、 ケンのジャンプ強Pなど、攻撃判定が 下方向に広い技にはツブされやすい。 そんなときは以下の技で、相手の攻撃 判定が出現する前に対処しよう。

- ●通常は、垂直ジャンプ直後の弱(P)
- めくり狙いで跳びこまれたときは、 後方ジャンプ弱でか空中投げ
- ●ロレントよりもジャンブ軌道が高い

キャラクターが上からかぶさるよ うに跳んだら、後方ジャンプ弱®



PS.

めくりジャンプ 中区を狙えり



様に攻撃判定が広いジャンプ中 K) は、めくり攻撃に適している。とくに、 メコンデルタエスケイブの動作中に出 す中心は、相手に跳びこむタイミング や位置をレバー操作でコントロールで きるので、ヒットさせやすい。 くわし くは右写真を参照のこと。







すと、より安全に跳べる

向に入れて軌道を調節

たる。1.に持ちこもう

ジャンプ ↓ 要素+中化 3'4 72 37 の活用法

ジャンプ↓要素+中Kは、ISMによ って性能が微妙にちがう。それぞれの 持ち味を活かした使いかたをしたい。

図ロレントは、メコンデルタエスケ イブの動作中にもジャンプ↓要素+中 Kが出せる。レバーによる空中制御で、 めくりガードになるギリギリの位置に 降下し、相手のガード方向をまどわせ よう。通常のジャンプから出すよりも 打点を低くすることができるうえに、 技を当ててから着地までの時間が短い ため、着地直後にしゃがみ中区からの 連続技(左ベージの1) やティクノーブ リズナーをキメやすい。

20ロレントは、通常&ハイジャンプ 中にしか出せず、攻撃後は着地するか 再度ジャンプ ♥要素+中 €を出すかの どちらかしか行なえない。相手の反撃 を受けないように、攻撃後は後方へ跳 ねて問合いを離すこと。

■ロレントは前述のとおり、攻撃後 にジャンプ攻撃を出すことが可能なの で、左ページ®の連係を仕掛けよう。 相手が反撃してきたら、攻撃後に空中 でオリジナルコンボを発動するといい。

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

空ジャンプから狙え

ティクノープリズナーは、遠くから飛 び道具を撃たれたときの反撃手段とし て出すのが基本だが、空ジャンプから 仕掛けて、ジャンプ攻撃との2択攻撃 にする手もある。

使いどころを把握せよ

- ●テイクノーブリズナー 用途は区ロレントと同じ。
- ●マインスイーバー 起き 上がりに技を重ねられたときに

唯一、相手を迎撃できる技。ただし、 どのLVで出しても相打ちが精いっぱ いなので、LV1 で使うこと。

●スティールレイン

空中ガード不能技であることを利用 して、相手の跳びこみを迎撃した直後 や、画面端に追いつめた相手が跳ぶの を読んだときに出すといい。

画面端で狙え

サガット、アドン、ガイ、ソドム、 バーディー、ナッシュ、ローズ、ザン ギエフ、ロレント、コーディー、バルロ グ、バイソン---以上の相手が画面端 にいる場合なら、オリジナルコンボを 弱で発動して、しゃがみ弱化→しゃが み中P→前方ハイジャンプ直後の中P →しゃがみ弱化……とくり返すのがと ても強力。一応、連続技となるが、も ともとガードしづらい連係なので、連 続ヒットしているか否かに関係なく大 ダメージを与えやすい。

上記以外の相手に対しては、中で発 動後、バトリオットサークル・立ち弱 P→バトリオットサークル……とくり 返し、体力をケズっていこう。



SAKURA



Xism

しゃがみ弱 K連発のあと、立ち弱 K+強 P同時押し で近距離立ち強 Pへつなげられる。これをさまざま な必殺技でキャンセルして攻めていこう。

 \mathbf{Z}_{1SM}

スーパーコンボはいずれも使い勝手がよく、ZERO カウンターも高性能なので、もっとも安定感がある。 スーパーコンボゲージの使いかたがボイントだ。

 V_{ism}

近距離立ち強Pや遠距離立ち強Kを、レバー入力で 自由に使いわけられるのが強み。これらの技でガン ガン攻めて、ガードクラッシュを狙え。

有効なコンビネーション&連続技

さくらの連係のほとんどは、リーチ が展くて連打キャンセルも可能なしゃ がみ弱トを起点に展開される。この技 は、相手と密着した状態で連発すると 3~4ヒットするので、そのあいだに ヒットしたかガードされたかを確認し てから、つぎの行動を選べるのだ。

①は、跳びこみのあとや相手の起き 上がりを攻めるときなどに狙う。最初 のしゃがみ弱℃がヒットしていた場合 は、弱叉からキャンセルで強・咲桜拳 につなげて連続技にしよう。図さくらなら、3発目の弱℃を立ち強 P(弱 K+強 P同時押し)に変えて、ダメージをさらに大きくすることができる。

しゃがみ弱 しゃがみ弱
「がガードされた場合には、さまざまな技を使いわけて相手のガードを据さぶっていく。ただし、近距離立ち強
ごかきと一波動拳以外はいずれも奇襲なので、たまに使っていく程度でちょうどいい。ちなみに、通常投げを仕掛けるときは、できるかぎり
「通常ないるときは、できるかぎり

投げを使おう。これなら相手をダウン させたあと、その起き上がりにめくり ジャンプ中ドを重ねられるからだ。

2は、しゃがみ弱 K をやや遠い位置 から当てたあとに使う。しゃがみ強 K は相手をダウンさせたいときに、遠距 離立ち強 K は相手のジャンプを未然に ツブしたいときに狙ってみよう。

近距離立ち強Pは意外なほどリーチ が長く、ガードパワーゲージ減少量も かなり多い。これを利用して、ガード クラッシュを狙っていく連係が3だ。 無敵技以外での反撃を受けることはな いし、わずかだが相手の体力もケズれ るので、積極的に使うこと。

③を画面端にいる相手に当てたあとは、つづけて4の連係を仕掛け、相手の動きを封じるといい。



真空波動拳

マ波動拳にする手もあるさくらなら立ち強人を

攻撃力アップ

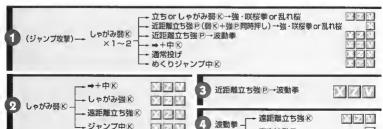
▶図さくらなら、しゃがみ弱彩から強 ②攻撃(弱彩十強 ②同時押し)へつ かげられる

ではられる スキあらば ガードさせろ

▶相手に近づいた ときは近距離立ち 強心→波動拳をく り返し、カードク ラッシュを狙え







ALL ABOUT

状況別攻略

オススメの 対空技はこれ!



自分の直上付近に跳んでくる相手は しゃがみ強Pで迎撃する。これがツブ されるようなら、垂直ジャンプ中Pも おりまぜるといい。早めに立ち弱Pを 出して迎撃し、そのあと前方ジャンプ 中戸で追い打ちするのも有効だ。

跳びこんできた相手が、さくらより

少し離れた位置に着地しそうなら、遠 : 距離立ち強Kの先端を当てよう。

攻撃力こそ前者のふたつより低めだ が、立ち中ドも対空技としての性能が 高い。攻撃判定が横方向に広いため、 通常の跳びこみはもちろん、めくり攻 撃も迎撃できるのが強みだ。

波動拳でケンセイしているときに相 手が弾を跳び越えてきた場合は、乱れ 桜で迎撃するのが確実。タイミングが 遅れると相手が着地してしまうので、 引きつけすぎないように。

Pさくらは、乱れ桜ではなくLV2~ 3 真空波動拳を使ったほうがいい。無 敵時間は短いが、相手に与えるダメー ジはこちらのほうが上だ。ただし、乱 れ桜と同じく、出すのが遅すぎると相 手に着地されてしまうので注意。

聞いの流れを 変えろ!



さくらは、ガードクラッシュを狙い やすい連係でラッシュをかけつづけて こそ、相手にプレッシャーを与えるこ とができる。相手に主導権をにぎられ たら、ガードパワーゲージを回復され ないうちに、ZERO カウンターを使っ で自分のベースを取りもどそう。









▲相手が攻めに転じたら、す ぐにZEROカウンター

▲ヒット後、相手はダウンす ▲攻めつづければスーパ-る。すかさず攻めよう

ンボゲージも増加する

大ダメージを狙え!

をまどわせよう。



相手がダウンしたら、起き上がりを 積極的に攻めてダメージを与えたい。 基本はめくりを狙う戦法。さくらの めくりジャンプ中では、相手に当てる 位置によって、ガード方向が変化する

ので、ヒットさせやすい。うまく相手

対空迎撃にも連続技にもよし

技としても使えるが、攻撃力の高さを 活かすためには、やはり地上にいる相

手へヒットさせるのが一番。こちらの 起き上がりに地上から攻めてくる相手

への反撃や、連続技用として使おう。

用途に合わせて使え

乱れ桜は一応、無敵時間を持つ対空

そのほか、起き上がる相手に対して 空ジャンプで(=何も技を出さすに)跳



びこみ、着地と同時にしゃがみ弱くか

らの連続技を狙うのも手だ。

同じめくり 攻撃なのに

▶両方ともめくり攻 繋だが、左の写真は レバーを⇒. 右の 写真は←に入れな いと防げない

連係で固めている途中で、基本技や特 殊技を出すと見せかけて不意に使うと 効果的。また、LV2~3直空波動拳 は対空迎撃にも利用できる。

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

咲桜拳で大ダメージ

さくらのオリジナルコンボは、相手 の位置に関係なく使えるのが利点だ。 まずは跳びこみ、技を出す直前に弱で 発動。その直後に、めくりジャンプ中 K (相手が画面端にいるならジャンプ 強心)→しゃがみ弱心→強・咲桜拳→ 中、咲桜拳×nという連続技を狙って

いく。このときの中、咲桜拳は、ただ 連発するだけでもいいが、大ダメージ を与えるなら、空中受け身防止のため に立ち弱kを空振りして (→P.260) 相手を引きつけ、中・咲桜拳の根元を ヒットさせるようにしたい。



前に弱で発動さ ードされにく

おもに、乱れ桜と ZERO カウンター のために消費していくことになる。 真空波動拳および春一番は、相手を

VS 2P BATTLE

BLANKA



XISM

ローリングアタック、ジャンプ強Pなどの攻撃力が 高い技を的確にキメていけば、防御面の弱さは十分 にカバーできる。スーパーコンボも強力だ。

ZISM

空中ガードのおかげで、リュウやケンといった、飛び 道具と無敵技を持つ敵に対しては闘いやすいISM。 グランドシェイブローリンクもあるので守りは固い。

V_{ISM}

オリジナルコンボ中の連続技が強力ではないため、 図図ブランカとくらべると一発に欠ける。オリジナ ルコンボ発動時の無敵時間を暴大限に活かそう。

有効なコンビネーション&連

ブランカの攻めの基本となるのが. ①の連続技。スキあらば跳びこんでい きたい。ジャンブ強圧を使うのは、相 手の対空技をツブレやすいうえ、カウ ンターヒットすれば、少しぐらい打点 が高くてもしゃがみ中区につなげられ るからだ。ただし、ローリングアタッ クのタメ時間がギリギリなので、跳ん だ直後にレバーを≥に入れておくこと。 ジャンプ攻撃をガードされた場合は、 ふたたび跳びこんだり、②や③の連係 へ移行する。②は相手の背後にまわり こんで通常投げを狙う連係、③は基本 技で相手を固めてから強・ローリング アタックとサブライズフォワードとの 2択攻撃を仕掛ける連係だ。ちなみに、 サブライズフォワードを出すときは、 バックステップローリングの暴発を防 ぐため、レバーは * か中立で。

④も通常投げを狙う連係のひとつ。 弱・ローリングアタックを、ちょうど 相手の目の前で着地するような問合い から出して、着地直後に投げるのだ。 これを、ジャンプ攻撃 →サプライズバ ックという連係のあとに仕掛けると、 ジャンプ攻撃をめりこむように当てた か先端で当てたかによって、弱・ロー リングアタックが当たるかどうかを変

えられるので、弱・ローリングアタッ クと通常投げの2択攻撃にできる。 地上戦で有効なのが 5 。 遠距離立ち

中ドの足先を当てると、相手は反撃を 試みたり移動しようとすることが多い。 そこを *+ 強Pで攻撃するのだ。

弱户連打制 なんのその

▶ 立ち弱 Pi でケン セイしてくる相手に は、弱・ローリングア タック→しゃがみ中 Kinr端 K で対机





▲ 6 の連続技。相手の近くから ▲ 相手の背後にまわりこもう。 ▲電気でビリヒリ。横幅の広じ ジャンプ端 Pで跳びこみ…… しゃかみ弱 Pのあとは……





キャラクターに有効だ

ジャンプ強P→ しゃがみ中®→ 強・ローリングアタック MAN (しゃがみ中心)→ サプライズフォワード→ 通常投げ DE FAIT 強・ローリングアタック しゃがみ中®→ しゃがみ弱® サプライズフォワード→通常投げ

弱・ローリングアタック→ 通常投げ

遠距離立ち中®→ > +強P

ジャンプ強₽→しゃがみ弱₽→ 弱・エレクトリックサンダー



ATLABOUT

状況別攻略

相手の行動に応じた戦法をマスターせよ



相手の基本技が届かない位置から、しゃがみ攻撃(おもに弱ף、中P、中 序、) や を 十強 P、強・ローリングアタックなどを仕掛けていく……というの が地上戦の基本だ。しかし、ブランカはスーバーコンボるオリジナルコンボ 以外の無敵技を持たないキャラクターなので、守勢にまわると少々ツラい。速係で固められた5相手のつきの行動を予測し、それに応じて反撃用の技を倒いわけていてう。

相手がつぎに出してきそうな技が足 払いならば強・ローリングアタック、 突進技ならば弱or中・エレクトリック サンダー(以下、電撃)がオススメ。基 本技だけで構成されている固めの連係 や基本技・通常投げの連係に対して は、しゃがみ弱® or 弱® (→強・ロー リングアタック) が有効だ。

リュウおよび豪鬼の ⇒ + 中区は、遺 距離立ち中区で一方的にツブせる。ローズやナッシュなどのしゃがみ弱約× 1~2 ーしゃがみ中Pという連係は、グランドシェイブローリングとオリジナルコンボ以外での反撃はほぼ不可能なので、ガードクラッシュ寸前でないかきりガードに徹したほうがいい。

▼画面端に追いつめられた状態でローリングアタックを当てると反撃必至なので注意



地上戦にくらべて、ジャンプ攻撃の 迎撃は、相手の行動を見てから対応で きるぶんラクだ。おもに垂直ジャンプ中のを 使うといいが、スーパーコンボゲージ がタマっていれば、グランドシェイブ ローリングのほうが確実。そのほか、 近距離からの跳びこみに対しては中の 強・電撃、相手がX-ISM ならパーチカ ルローリングも頼りになる。



▲画面端にいるとき相手が跳びこんできた ら、強・ローリングアタックで逃げるのも手

恐怖の強・電撃



電撃をヒットさせるか、立ち強Pで 跳びこみを迎撃した場合、すぐに中・ ローリングアタックを出そう。このと き相手が後方空中受け身をとると、相 手のほぼ真下に移動することができ、 そこで中・電撃(途中で強に変える)を 空中ガードさせれば、右のようになる。







▲電撃or立ち強Pをキメる(後 者はカウンターヒットさせること)

▲このあとすぐに中・ローリング ▲相手が電撃を空中カードした アタックを出して真下へ移動 ら強や連打で体力をケズれ

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

最強の対空技

グランドシェイブローリングは、攻撃力が高い、無敵時間が長い、めくりジャンプ攻撃も迎撃可能、攻撃判定が出現するまで相手が強制停止しているので空振りしにくい、といいことすくめの対空技。起き上かり時に出すときは、弱早&中P&強Pをタイミングをズラしてすばやく押すと、リバーサルで出すのが格段にラクになる。なお、この入力方法を使った場合でも、跳ねる動作が終了する前にやボタンを押り

っぱなしにしておけば、突進せずにそ の場で回転しつづけることが可能だ。

🗾 やっぱり対空技

基本的にLV2~3グランドシェイブローリングを対空技として使っていく。起き上がり時に出すときは、中P&強Pをズラして押せばリバーサルで出しやすい。そのほかでは、相手の残り体力があとわずかで、かつグランドシェイブローリングのタメが完成していないときに、対空技としてZEROカウンターを使うぐらいか。

背後にまわって……

相手が跳んできたときや、連係の技のつなぎ目などがオリジナルコンボの狙いどころ。弱で発動し、密着状態からしゃがみ弱ドーしゃかみ中ドー中・ローリングアタックを出すと(ガードされてもかまわない)、分身のしゃがみ中ドが当たっているあいだに相手の背後へまわりこめる。そこから、しゃかみ助やーしゃがみ弱ドーローリングアタックの連続技が、通常投げを狙おう。



 X_{ISM}

図 E 本田は、いくつかの基本技が回収 E 本田とは異なるものになっているので、操作するときは注意しよう(P.320~321での表記は同日本田に準拠)。

 $\mathbf{Z}_{\mathsf{ISM}}$

E.本田の大敵である飛び道具を空中ガードできる点は大きい。また、LV3専用スーパーコンボの大蛇砕きが加わり、攻め手が強力なものとなっている。

オリジナルコンボの発動タイミングをきわめれば、 図包 E.本田よりもラクに立ちまわることが可能。ビ ンチになったらすぐに発動して危機を脱しよう。

有効なコンビネーション&連続技

ジャンプ攻撃から、大銀杏投げか基本技の連係か というのが、基本戦法。 E本田には、キャンセルで必殺技を出してラッシュをかける、といった、デな連係はほとんどないが、相手の技をツブしやすい基本技を、状況に応じて使いかけていけば、それなりに闘うことができる。

①は跳びこんだときなど、自分から 攻めているときに使う。連係の途中で 相手が基本技を出そうとしても、こと ごとくツブせるので、積極的に活用し たい。相手の体力をケズりたいなら、 しゃがみ弱®と20から、そのまま弱® を連打して弱・首裂態の手を出そう。

②も攻めているときの連係で、しゃがみ弱®が必殺技キャンセルできる点を利用したもの。しゃがみ弱®→しゃがみ弱®は連続ヒットしないが、相手

の反撃をツブすなどして2発目のしゃがみ弱 Kがヒットした場合は、相手との間合いが離れすぎていなければ、強・スーパー頭突きまでつながる。

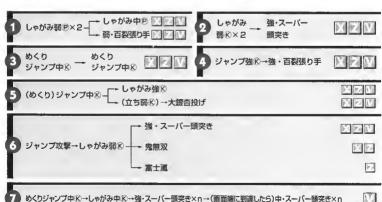
③は、斜めジャンプ中 №(図 E.本田 の場合は斜めジャンプ Φ 要素+中 係 / 以下同)を使って、相手のガード方向を混乱させるコンピネーション。これを何回かくり返したあとに大観音投げや、102の連係などに移行するのだ。

④は、ジャンプ強ドをできるかぎり 低い位置でガードさせれば強制ガード が成立するため、相手の体力やガード パワーゲージを減らしたいときに役立 つ。ジャンプ強ドを当てた直後から強 Pを連打すると出しやすい。

⑤は、ジャンプ攻撃からの2択攻撃。 しゃがみ強化を連続技に組みこむとき はジャンプ攻撃の打点を低めに、大銀 否按けを狙う場合は打点を高めにする のがコツだ。ちなみに大紙否按けは、ジャンプ攻撃から直接狙うなら攻撃力の 高い強を、立ち弱κ(図E.本田の場合は 近距離立ち弱K/以下同)をはさむな ら投げ間合いの広い認を使おう。

(6 は連続技。各種スーパーコンボを 使うときは、ジャンプ攻撃がヒットし たのを確認してから出すクセをつけて おくこと。そうすれば、スーパーコン ボゲージをムダに消費せずにすむ。

ではオリジナルコンボ。相手に跳び こんで、めくりジャンプ中ドを出す直 前に強で発動し、そのあと流れるよう に、めくりジャンプ中ド→しゃがみ中 ド・・・・とつなげていく。相手の連係に 割りこんで発動させる場合は、しゃが み中ド→強・スーパー頭突き・・・・・と出 していけばOK だ。



連係に持ちこむ までの流れ



E.本田は移動がそれほど速くない。 そのため、相手に近づくのがひと苦労 という状況もしばしば起こる。ここで は、相手に接近する基本的な方法を紹 介していこう。

ラウンド開始時ぐらいの間合いで、 相手に接近するために適している行動 は、前進か跳びこみ。跳びこみのとき に使う技は、リーチの長いジャンプ強 Kがオススメだが、相手にツブされて しまうようなら、早めに出すジャンプ 弱化に変えてみよう。攻撃力が低くリ ーチも短めだが、相手の対空技をツブ しやすいという利点がある。以上のふ たつの技を、状況に応じて使いわける といい。また、ザンギエフのダブルラ リアットに対しては、早めに出すジャン ブ弱Pで一方的に勝つことが可能だ。 飛び道具を撃ちつつ待たれた状況で は、XZE.本田なら、鬼無双で飛び道 具を打ち消しての接近・反撃が可能だ が (ME.本田の鬼無双は、LV2~3が オススメ)、▼E.本田の場合は、空中ガ ードに頼りながら、地道に前方ジャン

プで接近していくしかない。

百裂張り手も 使いよう



左ベージの4の連係で、相手の体力 をケズったりガードクラッシュを狙う ほか、中or強・百裂張り手が攻撃中に 前進することを利用して、鬼無双やス ーバー頭突きのタメを作りながら接近、 という戦法がとれる。そのほか、写真 のような連係もあるので活用しよう。



▲→十強化を空振りし、相手





をこちらに誘いこもう

強・百裂張り手を出すのだ

▲ここで跳びこんでくる相手に は、弱・スーパー頭突き

対空技には 何がある?



タメが完成しているなら、弱・スー パー頭突きがもっとも信頼できる対空 技となる。使うときは、相手をある程 度引きつけてから出すようにしよう。 ただし、画面端に追いつめられている 状態でスーパー頭突きを出し、それを 空中ガードされると、相手のほうが先

に着地してしまうので注意。

スーパー百貫落としもそこそこ有効 だが、こちらは着地時に硬直する時間 ができるため、ガードされたあとに反 撃を受けてしまうことがある。

タメができていないときは、早めに 出す立ち強 P(XE.本田の場合は近距 離立ち強 円)、または立ち強火の先端 を当てる感じで出して迎撃しよう。



▲ (LV1orLV3) 鬼無双なら空中ガードされる 心配がないので、安心して使える

ン スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

飛び道具封じとして使え

鬼無双は飛び道具を1発分だけ打ち 消しつつ突進できる。リュウ、春臓、ベ ガなどの、飛び道具を撃ったあとに大 きなスキがある相手には、飛び道具を



撃ったのを見てから発動すれば、お互 いが画面端にいる状況でもクリーンヒ ットさせることが可能だ。なお、攻撃 終了時に相手が画面端にいたら、弱・ 百裂張り手などで追い打ちも狙える。

連続技や連係のおともに

大蛇砕きは、LV3専用というだけあ って、攻撃力も高め。大銀杏投げのか わりに使って大ダメージを与えよう。 鬼無双は、基本的に飛び道具対策と して使用する。LV3で出せば、XIE.本 田と同じ使いかたも可能だ。

富士颪は、こちらの起き上がりを攻 めてくる相手への反撃として使っても いいが、ガードされたときの反撃がコ ワいので、連続技用とするのが無難。

さまざまな場面で使える

オリジナルコンボは、跳びこみから 狙ったり、相手の連係に割りこませる ときは左ベージの⑦を使う。そのほか 対空迎撃として、跳びこんできた相手 をギリギリまで引きつけて発動→強・ 大銀杏投げ→相手の起き上がりに立ち 弱火→弱・大銀杏投げ、という手も。

VS 2P BATTLE バルログ BALROG

信頼できる対空技がないうえ、空中ガードができな いので攻めこまれるとツラい、リーチの長さと攻撃 力の高さを活かし、つねに自分のベースで闘おう。

ZISM

IV3専用スーパーコンボ、レッドインパクトの対容 性能はパツグン。いかにしてスーパーコンボゲージ をタメつつ闘い抜くかがカギと言える。

なんといっても無敵技のスカーレットテラーの存在 が大きい。オリジナルコンボも、地上での反撃用、 対空用、跳びこみ用とバリエーション豊富だ。

有効なコンビネーション & 連続技

バルログは、移動速度の速さと基本 技のリーチの長さを活かし、相手の技 が届かない位置からケンセイしたり、 相手の技のスキに攻撃をヒットさせて いくのが身上のキャラクターだ。その 反面、使い勝手のいい連続技がなく、 どうしても攻撃が単発になってしまい がち。以下にあげた連係で、攻めの主 導権をにぎる闘いかたもマスターして おきたい。ちなみに、立ち強度やしゃ がみ強化を使った連係に関しては、右 ページを参照のこと。

①は跳びこみからの連係。ジャンプ 攻撃を当てて着地したあとに少し前進 することで、相手の反撃や通常投げの コマンド入力を誘い、それを予備動作 の小さい技でツブしていくのだ。相手 がガードを固めているなら、積極的に 通常投げを狙おう。また、しゃがみ弱

®のあとは、②の連係で攻めを持続さ せるか、ガードを固めて相手の無敵技 などによる反撃を空振りさせるといい。 ③の連係は、しゃがみ中区がカウン

ターヒットすると、つぎのしゃがみ中 ® or 中Pが連続ヒットする。逆に言 えば、しゃがみ中心がカウンターヒッ **トしなかったり、ガードされたときに** は相手に反撃される場合もあるという こと。スキが小さいからといって、こ

の連係にばかり頼っていてはダメだ。 4は、近距離から跳びこんだときに 狙える連続技。食らい判定の機幅がせ まいキャラクターにはキマりにくいも のの、ガードされてもスキのない連係 として使っていける。しゃがみ弱くを 遅めにキャンセルするのがポイントだ。 高難度だが、使いこなせるようになる と、バルログの攻撃力が格段にアップ するので、ぜひマスターしておこう。







いる状況なら……

当てて4の連続技を狙う

▲カウンターヒットが確定して ▲ジャンプ強軍を高い打点で ▲着地後に一瞬待ってからで も、しゃがみ弱 K がつながる

XZV → しゃがみ弱⑥×1~2 - 通常投げ ジャンブ弱® or ジャンブ強P→ (前進)-(相手が画面端なら)中・オリジナルコンボ NA FAIN 立ち弱(R)→通常投げ - しゃがみ中®→弱・ローリングクリスタルフラッシュ 14 F4 17 立ち中®→しゃがみ中® ウち強P 立ち強化→立ち強P (密着時のみ)しゃがみ中瓜→しゃがみ中原 しゃがみ中P ャンプ強®→しゃがみ弱®→強・ローリングクリスタルフラッシュ X 7 V

状況別攻略

強攻撃を使いこなせ 💢 🔽 💟

しゃがみ強化と立ち強やはリーチが 長く、攻めを組み立てるうえで、なく てはならない技だ。攻撃がギリギリ届 く間合いで前後に移動し、相手の技の 空振りを誘ってから出したり、しゃが み中PorLeがみ中心やローリング クリスタルフラッシュのあとに仕掛け

るといい。近距離で立ち弱化を空振り してから立ち強圧という連係も効果的。

ちなみに、立ち強いは予備動作中に リュウなどのしゃがみ中心や足払いに ツブされやすいが、攻撃後のスキは小 さい。逆にしゃがみ強於は、上記の技 をツブせるかわりに、ガードされると 反撃を受けてしまう。それぞれの弱点 を把握したうえで使いわけること。



▲フォロースルーは大きいものの、食らい判 定の位置が低くツブされにくいのだ

対空技はどれを使う?

バルログで、ISMによる差がもっと も顕著なのは、対空技の信頼度だ。

■バルログの場合、地上の基本技は ツブされやすく、出ぎわに無敵状態と なる必殺技もないので、ガードするか 空中で対処していく。近距離から跳び こまれたときは垂直ジャンプ強ドかド 空中投げ、中間距離なら前方ジャンプ 弱Kor強Por強K、接近戦からめく り攻撃を狙われた場合はK空中投げで 反撃するのがオススメ。いずれも、相 手より高い位置で技を出す必要がある ため、跳びこまれたら即座に反応する こと。ただし、リュウやケンの空中電 巻旋風脚、ダンの空中断空脚などに は、一方的にツブされるので要注意。

ロバルログは、無敵技のレッドイン

パグトが頼りになる。ツメがないとき やスーパーコンボゲージが満々ンでな いときは、図バルログで紹介した技に 加え、垂直ジャンプ弱心で対処しよう。

☑バルログは、めくり攻撃以外には スカーレットテラーが有効。無敵時間 が長く、攻撃判定の出現が早い弱or 中を使おう。また、下のようなオリジ ナルコンボを使うことでも迎撃できる。



▲画面端に追いつめられた状態で跳びこま れたら、スカイハイクローを早めに出すのも手



中 P→強・スカーレットテラー



▲相手を引きつけてオリジナル ▲相手が遠くに吹き飛んだ場 ▲近くに吹き飛んだ場合は、し コンボを弱で発動後。しゃがみ 合は、しゃがみ強約(空振り) ゃがみ強回(空振り)→強・ス →強・スカーレットテラー



カーレットテラーを仕掛けよう

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

キマればカッコイイが……

ローリングイズナドロップは、画面 端に張りついた時点で画面が暗転する ため、対応されやすいのが最大の難点。 無敵技を持つ相手にキメるのはまず無 理だ。基本技で迎撃しようとする相手 には、早めに食を入力し、フライング バルセロナスペシャルをヒットさせる ことを考えよう。相手を画面端に追い つめてから、相手方向の画面端に張り つくようにコマンド入力すれば、多少 は迎撃されにくくなる。

24 ツメがないと大ピンチ

レッドインパクトを、対空技として 使うのがベスト。画面の暗転終了から 攻撃判定の出現までにはタイムラグが あり、早めに出さないと、地上でガー ドされる場合があるので注意。

画面端に追いつめて使え

オリジナルコンボは対空迎撃に使う ほか、相手に大ダメージを与えたいと きにも重宝する。画面端に相手を追い こんだ状態で狙っていこう。

地上で仕掛ける場合は、中で発動→ しゃがみ中化→強・ローリングクリス タルフラッシュ×n、跳びこみから仕 掛ける場合は、ジャンプ中に中で発動 →ジャンプ弱ペ→しゃがみ弱ペ→強・ ローリングクリスタルフラッシュXn という連続技がオススメ。どちらも、 ガードされてもケズリによってかなり のダメージを与えられるうえ、相手の ガードグラッシュを誘えるのが利点だ。 なお、強・ローリンググリスタルフラ ッシュは、3回転目が終わって接地し た瞬間にキャンセルすること。

CAMMY



クヤのない技が多く、攻撃を相手に当てやすいキャ ミィにとって、攻撃力が高いのはうれしいところ。 反面、空中ガードがないぶん守りに不安が残る。

ZISM

基本戦法は図キャミィと同じだが、スーパーコンボ が対地用にスピンドライブスマッシャー、対空田に リバースシャフトブレイカーと使いわけられる。

アクセルスピンナックルが使えないため、攻めの幅 がややせまい感がある。この点を、空中から急降下 するキャノンストライクでおぎなえるかがカギ。

有効なコンビネーション&連続技

①~③は、相手にヒットさせること よりも、ガードクラッシュを狙うこと を優先した連係だ。

①は相手に跳びこむときの基本形。 ジャンプ強圏は攻撃判定が下方向に、 強化は横方向に広い。いすれも、先端 を当てれば反撃を受けにくいので、相 手との間合いに応じて使いわけよう。

ジャンプ攻撃をカードさせたあとは、 少し前進してからしゃがみ中®を出 す。前進する距離が短いと、つぎのし ゃがみ中Kが届かなくなるので注意。 中攻撃ふたつの先端をガードさせたあ との聞合いから弱・スパイラルアロー

を出していけば、ガードされても反撃 を受けることはない。

②は、相手の反撃にツブされにくい 技で構成されており、①よりもガード パワーゲージ減少量が多いのが利点。 ただし、近距離立ち強Pは、しゃがみ 状態の食らい判定の高さがガイ以下の キャラクター (→ P.270) がしゃがん でいると空振りしてしまう。

③は、相手を画面端でダウンさせた あとに奇襲で仕掛ける。弱・アクセル スピンナックルがヒットした場合は、 吹き飛んだ相手に近距離立ち強 P.→ 強・キャノンスパイク or リバースシャ

フトブレイカーでの追い打ちが可能だ。 画面中央でダウンを奪ったときは、 4の連係で一気に攻めこみたい。狙い は、しゃがみ弱K×2→強・キャノン スパイクの連続技だが、それだけだと 簡単にカードされてしまう。選択肢に 通常投げを加えてみたり、技を出さず に跳びこんで着地と同時に攻撃するな どして、相手のガードを揺さぶろう。

(5)~(6 はどちらも、キャミィの基本 的な連続技。5は相手の飛び道具を先 読みして跳びこんだときに、6は相手 の起き上がりに重ねたり、めくりジャ ンプ弱ドから仕掛けるといい。

1 ジャンブ強® or 強®→ (前	び進して)しゃがみ中®	→しゃがみ中®→弱・スパイラルアロー	XZV
2 ジャンプ中®→(前進して)) 近距離立ち強ℙ→し	ゃがみ中⊗→(前進して)遠距離立ち強®	XZV
3 しゃがみ中②→弱・アクセ	:ルスピンナックル→(」。 やがみ強⊗	XZ
【4)((めくり)ジャンブ弱⊗)-	+ 通常投げ + しゃがみ弱®→通常 + しゃがみ弱®×2-	対け - 強・キャノンスパイク - スピンドライブスマッシャー - めくりジャンプ弱⊗ しゃがみ強⊗	
5 ジャンプ強®→しゃがみ中	'® 中・スパイラ スピンドライ	ルアロー ブスマッシャー	
6 しゃがみ弱⊗→近距離立ち	強②(弱化+強②同的	特押し}	

状況別攻略

地上戦での ケンセイはコレで



キャミィにとって、地上戦でのケン ヤイは非常に重要なファクター。地上 戦で相手にブレッシャーを与えておか なければ、左ページで紹介している連 係も活きてこない。以下の技を使い、 ヒット&アウェイを心がけて闘おう。

使用頻度が高いのがしゃがみ中心。 攻撃判定の出現が早いうえに、リーチ もそれなりにある。攻撃後のスキはや や大きいが、スパイラルアローや跳び こみをちらつかせて相手の警戒心を強 めておけば、空振りしても反撃を受け

にくい。無理に反撃しようとする相手 には、しゃがみ中心をわざと空振りし て反撃を誘い、それを強・キャノンス パイクで迎撃するのも手。中間距離で は、前後にウロウロしながらこの技を 当てていき、そのあとに弱・スパイラ ルアローを仕掛けていくことになる。

漆距離立ち強化は、キャミィの基本 おでもっともリーチが長く、攻撃力が 高い。相手の跳びこみを未然に防ぐ、 足払いをツブす、ガードパワーゲージ を減らすなど、さまざまな局面で役に 立つ。しゃがみ中区同様、空振りして も反撃されにくいが、攻撃判定が定先 部分に出現するまでにややタイムラグ があり、多用しすぎると出ぎわをツブ されてしまうので注意すること。

しゃがみ強化は、ヒット時に相手を ダウンさせられるのが利点。ただし、 攻撃前後のスキが大きいため、空振り すると反撃を受けやすい。一歩踏みこ んでから仕掛けるなどして、最低でも ガードさせるように。

遠距離立ち中Kは、相手のジャンブ に対するケンセイとして有効だ。しゃ がみ中心がギリギリ届かない聞合いで 出せば、こちらのケンセイ技を嫌って 跳ぼうとした相手にヒットしやすい。

前方ジャンプ直後に弱で出して、相手

の目の前へ急降下するために使おう。 跳びこみタイミングをズラせるので、

対空迎撃に基本技を使っている相手に

対してはとくに有効だ。着地のスキを

攻撃しようとする相手には、強・キャ

ノンスパイクで反撃するといい。

必殺技はこうして 使おう



ここでは、左ベージにある連係以外 の必殺技の使いかたを解説する。

- ●スパイラルアロー……めりこむよう にガードさせると確実に反撃を受けて しまうので、中間距離でのケズリ技と して使うときは、移動距離が短い弱で 出すこと。このほか、右の連続写真の ような連係もオススメ。
- ●キャノンスバイク……かなり信頼で きる対空技。大半の跳びこみを一方的 に迎撃することが可能だ。
- ●フーリガンコンビネーション……近

距離立ち強Porしゃがみ中Pをキャ ンセルして中で出し、フェイタルレッ グツイスターを狙っていく。奇襲とし てたまに使うと効果的。

●キャノンストライク……ガードされ た場合は確実に反撃を受けてしまう。 よって、相手に当てるためではなく、

反撃を誘って キャノンスバイク

▶ 弱・スパイラルア ローをガードさせ て、反撃してきたと ころへ強・キャノン スパイク





スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

連続技に使うのがベスト

スーパーコンボのスピンドライブス マッシャーは、左ページにある(4)~(6) の連続技に組みこんで使用する。無敵 時間が長いので、相手の連係のスキ間 を狙って仕掛けてもいい。

さまざまな局面で活躍

リバースシャフトブレイカーは対空 用。めくり攻撃にも有効だ。スピンド ライブスマッシャーは連続技&相手の 地上での連係に対する反撃に使おう。

画面中央でも大ダメージ!!

▼キャミィでオススメしたいオリジ ナルコンボは、以下のふたつ。

(a)弱で発動→【弱・キャノンスパイク →強・スパイラルアロー1×n→相 手が画面端に到達したら、強・キャ ノンスパイク×n

(b)相手に跳びこみ、ジャンブ中に弱 で発動→ジャンプ強ペ→しゃがみ弱 R→強・キャノンスパイク×n

(a)は、画面中央でもキマるのが最大の 長所で、おもに相手のジャンプ攻撃に 対して使用する。相手が跳びこんでき たときに弱で発動し、弱・キャノンス パイクで迎撃、そのまま強・スパイラ ルアローにつなげよう。最初の弱・キ ャノンスバイクは高めの位置で当てな いと、つぎの強・スパイラルアローへ つなげにくくなるので注意。

(b)は画面端限定。本体のしゃがみ弱 ®と分身のジャンプ強®がほぼ同時に 当たるため、非常にガードされにくい。 ちなみにオリジナルコンボ終了後は、 近距離立ち強®→強・キャノンスパイ クで追い打ちが狙える。



ファイナルディストラクションを組みこんが連続柱 は、圧倒的な攻撃力を誇る。ただし、画面端限定の うえ、空中受け身などで回避されやすいのが欠点。

ZISM

♣ ★ → +スタートのフェイントが使用できるのが最 大の利点。図コーディーにくらべ、スーパーコンボの 汎用性が高いのもうれしいところだ。

VISM

2コーディーと同様に↓★⇒+スタートを使用す ることが可能。ただし、避けが使いにくい、攻撃力 が低い、ガードパワーゲージが短いなど欠点も多い。

ンビネーション&運

コーディーは画面端でのラッシュが 強力なので、接近戦を仕掛けて相手を 画面端へ追いこみたいところ。間合い が離れているときは、右ページで紹介 している技を使ってケンセイし、スキ を見て①の連係で接近しよう。 攻撃判 定が下方向に広いジャンプ強化で跳び こんだあと、少し前進してからしゃが み弱化を仕掛け、②に移行するのが基 本形。相手がガードを固めているなら、 通常投げもおりまぜていくといい。

②は、①から移行するほか、攻撃後 のスキが大きい技をガードした直後に も狙える。この連係の弱・クリミナル アッパーがヒットしたら③へ、ガード されたら④へ持ちこむのだ。

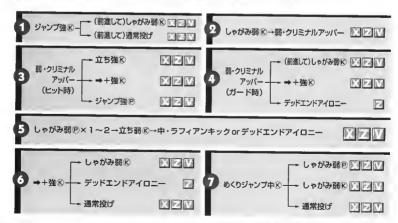
③は、クリミナルアッパーを食らっ た相手がどのような行動をとるかを先 読みして、出す技を変えていくことに

なる。相手が空中受け身をとらない、 もしくは前方or中立空中受け身をと りそうなときは立ち強化、後方空中受 け身をとりそうなときは⇒+強K、遅 いタイミングで空中受け身をとって立 ち強化を避けそうなときは前方ジャン プ直後の強甲を使おう。相手がタウン したら、ふたたび②で攻めこめばいい。

4は、相手が画面端にいるか否かで つぎに仕掛けるべき技が変わる。画面 中央にいる場合は、⇒+強Kで近づく か、いったん間合いを離して仕切りな おすしかないが、画面端にいるなら、 前進してしゃがみ弱化を仕掛け、そこ からふたたび2の連係に持ちこむこと が可能。②→4→2……とくり返すだ けでも、相手にとってはかなりのブレ ッシャーとなるはずだ。これに加え、 跳びこみや⇒+強Kでの奇襲、相手の 反撃を見越したデッドエンドアイロニ 一などを使っていくと、さらに効果的。 5は、しゃがみ弱戸を連発している ときに、ヒットしたか否かを確認でき るのが利点。つから狙うほか、ジャン ブ攻撃や弱攻撃を当てたあとにコマン ド投げを狙ってくる相手への反撃手段

としても使うことができる。 奇襲として使用すると有効なのが6。 →+強火は攻撃判定の出現までに時 間がかかるものの、フォロースルーが 短く、反撃を受けにくい。⇒+強火の あとは、基本的には2、相手がガード

を固めはじめたら通常投げを狙おう。 コーディーのジャンプ中 Kは、相手 の起き上がりに重ねる感じで仕掛ける と、ラクにめくりでヒットさせること ができる。起き上がりには積極的にプ を狙っていきたい。



地上戦は 跳ばせて落とす

XZV

b a

接近戦に持ちこむまでは、以下の戦 法を使って地上戦を制し、 ジャンブ強 ドで跳びこむチャンスをうかがおう。 中間~遠距離では、強弱を使いわけ ながらバッドストーンでケンセイし、 相手が跳びこんできたら立ち強くで迎 撃する。立ったりしゃがんだりをくり 返すフェイントや、↓ > → + スタート ボタン (フェイクスルー) を併用して いくと、相手の跳びこみを誘いやすい。 中間~近距離では立ち中心を使う。 技の先端を当てる感じで出せば、相手 の地上攻撃を一方的にツブせることが 多い。ただし、攻撃前後のスキが大き いため、乱発はしないで、出すときは 最低でもガードさせるように。

相手が前後にウロウロしている場合 は、立ちガード不可の弱・ラフィアン キックで奇襲をかけよう。スタート時 よりもやや近い間合いから不意に出せ ばヒットしやすいが、こちらも攻撃後 のスキが大きいので、空振りは禁物。

キメろ! ファイナル ディストラクション

の大技として役に立つ。

⋈コーディーのファイナルディスト ラクションは、発動後の性質や操作が 特殊なので、使いかたがむずかしい。 しかし、うまく使いこなせば一発逆転

ファイナルディストラクション中に 大ダメージを与えたいならば、事前に 相手を空中に浮かせておくのが基本と なる。具体的には、ジャンプ強ペ→し ゃがみ弱区のあとにIの連続技をキメ てファイナルディストラクションを発 動し、そのままⅡの連続技へ移行する という方法が有効だ。ただし、弱・ク リミナルアッパーあるいは前方ジャン プ強やのあとに空中受け身をとられる と逃げられてしまうので、うまく 11の 連続技へ持ちこむためには、途中の相 手の行動を先読みする必要がある。た とえば、弱・クリミナルアッパーをヒ ットさせたあとに相手が空中受け身を 取りそうなら、下の写真のように行動 するなど、ひと丁夫が必要だ。









をヒットさせたあと……

▲相手が空中受け身をとる と仮定し、真下で待機

▲読みが当たったら、ファ イナル~→しゃがみ攻撃だ

(画面端の相手に)弱・クリミナルアッパー→前方ジャンプ強 ②→立ち強②→ファイナルディストラクション(Ⅱへ)

ファイナルディストラクション発動→空中の相手に【しゃがみ攻撃×2→立ち攻撃→ジャンブ攻撃→ しゃがみ攻撃→立ち攻撃→ジャンブ攻撃]×n

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

| スーパーコンボは驚異の破壊力

ファイナルディストラクションは、 上で紹介している方法でキメるのがオ ススメだが、残念ながら画面端限定。 **たページにある連係を駆使して、なん** としても相手を画面端に追いこもう。

デッドエンドアイロニーが頼り

使うのは、デッドエンドアイロニー のみ。連続技に組みこむ、相手の連係 への反撃、スキが大きい技をガードし たあとの反撃など、狙いどころは多い。

▼ 対空&ガードクラッシュに最適

☑コーディーで覚えておきたいオリ ジナルコンボは、以下のふたつ。

ひとつは、強で発動してから、しゃ がみ強P→「強・ラフィアンキック→ しゃがみ強 R (空振り)]×nとキメる 連続技。相手が画面中央にいるときで も狙えるのが利点で、おもに対空迎撃 に使う。ちなみに、2発目以降の強・ ラフィアンキックは、相手を十分に引 きつけてから出さないと、相手の下を くぐり抜けてしまう(攻撃が当たらな くなる)場合があるので注意。また、 強・ラフィアンキックのフォロースル 一をしゃがみ強化の空振りでキャンセ ルするのは、相手に空中受け身をとら せないためだ (→ P.260)。

もうひとつは中で発動して、「強・ クリミナルアッパー→中・ラフィアン キック→弱攻撃1×nというもので、 画面端限定。これはヒットさせるので はなく、上記の技を切れ目なく出して 強制ガードを成立させ、ガードクラッ シュを狙うための連係だ(とはいえ、 体力もそこそこケズることが可能)。

VS 2P BATTLE TACTICS FILE

R.ミカ

R.MIKA



Xism

スーパーコンポのサーディンズビーチスペシャルは、使い勝手がイマイチ。また、←+中Kは必殺技 キャンセルできるものの、とくにメリットはない。

ZISM 緊急回避に役立つサーディンズビーチスペシャルを ゲージが満タンでなくても使えるのは利点だが、 LV1~2は攻撃力が低く、使いどころがむすかしい。

右ページのオリジナルコンポは、画面中央でも狙え SM るうえ、50%で発動しても、かなりの威力を誇る。 ただし、→+中ドがキャンセル不可という欠点も。

有効なコンビネーション&連続技

R.ミカはジャンプの飛距離が長いため、やや離れた位置の相手にもめくり攻撃を仕掛けることができる。 ①~③は、基本的にめくりジャンプ↓要素+後Pからのコンビネーションだ。

もっとも使用頻度が高いのは①で、 弱攻撃の連発で相手を固めたあとに、 攻撃後のスキが小さい弱・フライング ピーチを使って相手の体力をケズるの が基本パターン。相手がガードを固め ているようなら、強・パラダイスホールドで奇襲をかける。逆に反撃してく るようなら、一歩後退してからしゃが み強ドを仕掛けて、相手の反撃の出ぎ カをツブすといい。

サーディンズビーチスペシャル(ミカ・スライディング)は、しゃがみ弱kからキャンセルで出すことで連続技になるが、そのあとのコーナーボストか

らの攻撃は、相手が引きつけて無敵技 を出すと簡単に迎撃されてしまう。ス ーパーコンボ&オリジナルコンボ以外 に無敵技を持っているキャラクターに は使わないほうが無難だ。

②と③は、相手のガードパワーゲージを減らしてブレッシャーをかけるためのもの。立ち強やとしゃがみ強やは前進しながら攻撃をくり出すため、相手との間合いが離れにくい。また、攻撃緩のスキが小さく、すぐにつきの攻めに移行できるのも利点。ただし、どちらの技も予備動作が大きいため、事前ので多事用しておき、相手のガードを誘ってから仕掛けるように。

図図R.ミカの⇒+中(kiは、必殺技 キャンセルが可能な特殊技。それを利 用したのが(4の連係で、おもに中間距 離でのケンセイとして⇒+中 Kを当て たときに使用する。

(5 は、基本技のみで構成された連続 技。相手がスキの大きい技を空振りし たときは、これでダメージを与えつつ ダウンを奪おう。

デイドリームヘッドロック or ヘブン リーダイナマイトをキメるための連係 が6 だ。めくりジャンプ ↓ 要素+強 P の直後はもちろん。

- 跳びこんでからいったん立ち弱₽を 空振りしたあと
- ●1の連係の途中からしゃがみ中Pを 出して接近したあと
- ●密着状態から弱・フライングピーチ をガードさせたあと
- ……に仕掛けるといった奇襲も有効。 相手を気絶させた場合は、⑦を使用 する。難易度は高いが、3ヒットとは 思えない破壊力が魅力だ。

● 弱・フライングビーチ ・ 強・バラダイスホールド ・ (後退して) しゃがみ強® ・ (LV2~3) サーディンズビーチスペシャル(ミカ・スライディ	
2 立5強®→しゃがみ中®→しゃがみ強® □□□ 3 しゃがみ強®×1~3→しゃがみ強	
4 → + 中心→弱・フライングビーチ	XZN
6 立ち弱®(空振り) or しゃがみ中®(空振り) or 弱・フライングピーチー 強・デイドリームヘッド ヘブンリーダイナマ	ロック 図画具イト 図
びャンプ強攻撃→しゃがみ強®→中・シューティングピーチ	X Z W

状況別攻略

地上での聞いかた | | | | | | | | | | | | |



リーチが長いしゃがみ強化は、地上 戦において頼りになる技だが、先端が ギリギリ届く感じで当てたとき以外 は、ガードされるとほぼ確実に反撃を 受けてしまう。よって、単発でしゃが み強化を出すのは、ここぞというとき だけにしぼって、ふだんは以下の技で 地上戦をこなしていこう。

まずは、立ちor しゃがみ弱 K)。リー チもそれなりに長く、攻撃判定が前方 にあるため、相手の攻撃をツブレやす いのが長所。ただし、どちらの技も攻 整後のスキが大きいため、むやみな連 : 発はひかえたい。立ち弱形は相手の立 ち攻撃にツブされやすいので要注意。

立ちorしゃがみ弱形の攻撃範囲の 外からリーチの長い技で攻撃してくる 相手には、立ち中でで対処する。相手 の身体ではなく、伸ばした手足に当て るつもりで出そう。ただし、立ち中心 は攻撃判定が腕にしかなく、足元の食 らい判定が大きいため、足払いに弱い。 中間距離ではしゃがみ中心が有効。 攻撃判定の出現こそ遅いが、リーチは

長く、 技の動作中は食らい判定が低く

なるため、相手の立ち攻撃を回避しな

がら攻撃できる。足先がギリギリ届く かどうかという間合いで仕掛けると、 移動しようとしたり、何か技を出そう とした相手にヒットすることが多い。

これらでケンセイしていき、相手が 跳びこんできたら、下で紹介している 対空技を使って確実に迎撃しよう。



対空技の使いわけ



R.ミカは、対空辺撃に適した基本技 を数多く持っているが、どの技も本来 の効果を発揮できる状況が限定される ため、うまく使いわける必要がある。

相手が近くから跳びこんできた場合 は、立ち中でが有効だ。相手の着地点 に重なるような位置でやや早めに出せ ば、ほとんどのジャンプ攻撃を一方的 に迎撃することができる。

相手が遠くから跳びこんできたとき は、しゃがみ中ド。この技は攻撃判定 が上のほうに出現するので、しゃがみ

の動作で相手のジャンプ攻撃を回避し ながら当てられるのだ。立ち中央とは 逆に、できるかぎり遠くから(足先を 当てる感じで)出すようにするといい。

しゃがみ中では、伸び上がるように して頭突きをくり出す技で、攻撃判定 がかなり高い位置に出現する。相手の



真下にもぐって出せば、ジャンプ攻撃 を出される前に迎撃することも可能。 ただし、攻撃判定が出ている時間が一 疑しかないので、間合いの調整や出す タイミングがむすかしい。おもに、め くりになるような軌道で跳びこまれた ときに使っていこう。



Ó

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

目的別に攻撃を変えよう

サーディンズピーチスペシャルは、 「の連続技に組みこむほか、無敵時間 を利用して起き上がりにリバーサルで 出したり、相手の連係に割りこませる ことが可能。発動したあとは、地上の 相手にはミカ・スライディング、空中 の相手にはミカ・ラリアットで攻撃す る。これらの技を警戒してガードを固 める相手には、背後にまわりこんでデ イドリームヘッドロックやレインボー スープレックスを仕掛けてもいい。

緊急回避る一発逆転に

ヘブンリーダイナマイトは、画面の 暗転を見てからでは脱出されないのが 強み。めくりジャンプ↓要素+強化や しゃがみ弱回などを当ててから仕掛け よう。LV1を小出しにして使ったほう がダメージは上だが、一発逆転を狙う なら、惜しまずLV3を使っていい。

レインボーヒップラッシュは、ヒッ トしても相手が地上受け身を取ると、 反撃されることがあるため、確実性を 求めるなら、トドメにのみ使うように。

サーディンズピーチスペシャルは、 図R.ミカと同じように使っていける。

画面中央で狙え

オリジナルコンボは、ジャンプ中に 弱で発動し、めくりジャンプ ↓ 要素+ 強₽→しゃがみ弱化→しゃがみ強₽ →弱or強・シューティングピーチ×n というのがオススメ。シューティング ビーチは、相手が画面端にいる場合は 弱、それ以外なら強を使う(よって画面 中央でキメたほうがダメージは大きい)。 どちらも、やや遅めに出すのがコツだ。



神月流皇王拳を持っておらず、連続技(とくに空中 コンボ) のバリエーションは2かりんよりも少ない が、持ち前の攻撃力の高さでカバーしていける。

ZISM

対地用と対空用のスーパーコンボの両方がそろって おり、もっとも安定感のある闘いが展開できる。紅 蓮無尽脚からの空中コンボも強力。

ージのオリジナルコンボは全キャラクター中で もトップクラスの破壊力を誇るが、キメるのは困難。 相手の起き上がりをいかに攻めるかが力ギだ。

有効なコンビ ネーション&ほ

中間距離で前後に小刻みに動きつつ ケンセイし (ケンセイについては、右 ベージを参照)、相手のスキをついて 前方ジャンプで接近したら、①~③で ラッシュをかけて大ダメージ……これ が、かりんの基本戦法だ。

攻めの起点となるのが①。ジャンプ 攻撃は、相手キャラクターや間合いに より、攻撃判定が下方向に広い強アと 横方向に広い強化を使いわけること。 そのほか、ジャンプ中心でめくり攻撃 を狙ったり、ジャンプ攻撃を出さずに **着地して、いきなりしゃがみ弱水から** 仕掛けるのも有効だ。

跳びこんだあとは、しゃがみ弱化× 2→紅蓮拳 (強→強) から②へ移行す るのが基本形。区区かりんでしゃがみ 弱®×2がヒットしていた場合は、神 月流神扉開闢につなげるのもいい。

ジャンプ攻撃→しゃがみ弱化がこと ごとくガードされるようなら、⇒+由 ぶる。 なかでも → + 中 K は、 しゃがみ カード不能技でありながら攻撃判定の 出現が非常に早く、見切られにくい。

②は紅蓮拳からのバリエーション。 しゃがみ弱K/ヒット時は紅蓮拳 (強→ 強)→強・紅蓮無尽脚をキメで3へ。 なお、相手との間合いが遠すぎると、 紅蓮無尽脚の2ヒット目が届かないこ とが多い。その場合は、紅蓮拳 (強→ 強)→強・紅蓮頂肘で代用すること。

紅蓮拳をガードされたときは、やや 遅めのタイミングで紅蓮夜叉 (下段) を仕掛けてみよう。たいていの相手は、 紅蓮拳をガードしたあとにしゃがみ攻 撃で反撃してくるからだ。手を出して こない相手には、しゃがみ弱化→紅蓮 拳でラッシュを継続したり、強・紅蓮 無尽脚をガードさせて間合いを離し、 仕切りなおす。相手のスーパーコンボ ゲージ&オリジナルコンボゲージがタ マっているときには、紅蓮拳(強、ま たは強→強)の時点で攻撃を止めて、

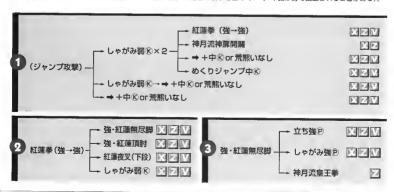
様子を見るのも悪くない。

強・紅蓮無尽脚がヒットしたときに は、相手の行動を読んで、3の選択時 を使いわけていこう。

通常は立ち強Pを使う。相手が空中 受け身をとることを先読みし、相手の 身体が光った瞬間に出すのだ。空中受 け身をとらなかった場合は空振りして しまうが、地上受け身で転がっている ところへの攻撃や、相手の起き Fがり への政めは十分に間に合う。

下方向に攻撃判定が広いジャンプ攻 撃を持っていないキャラクターには、 しゃがみ強戸も有効。対空性能は立ち 強Pにおとるが、キャンセルをかけて 強・烈殲破を出せば、さらに追い打ち を仕掛けることができる。

神月流皇王拳は、強・紅蓮無尽脚 の直後に出す。LV2~3なら相手の 行動にかかわらず、ほぼ確実にヒット させることが可能だ (ただし、中立空 中受け身で回避されることがある)。



ALL ABOUT ZERO ZERO ZERO Z

状況別攻略

地上戦での アンセイは

かりんは遠距離戦用の技を持ってい ないため、近距離でのケンセイが重要 となる。以下の技を使いこなそう。

- ●立ち中水……これひとつで、相手の ケンセイ技をツブすことも、跳びこみ を未然に防ぐことも可能。攻撃前後の スキが小さいので、多用していっても 反撃を受けにくいという利点がある。
- ●しゃがみ中P……足払いに対して絶

大な効果を発揮。相手の足先に当てる 感じで出せば、ほぼ確実にツブせる。

- ●しゃがみ中化・・・・・リーチの長さが魅力。相手がケンセイ技を空振りしたときに一歩踏みこんでから仕掛けると、フォロースルー中の相手へ一方的にダメージを与えることが可能が。
- ●しゃがみ強 (v.....相手からダウンを 奪うことができる。ヒットさせたあと は、左ページの連係を使って積極的に 攻めこもう。この技は攻撃前後のスキ

が大きく、反撃を受けやすいので、最 低でもガードさせるように。

●烈騰破……飛び道具の上を越えつつ 攻撃するために使う(先読みが必要)。 ただし、ガードされてもさほどスキは ないので、飛び道具を持っていない相 チに出すもある。相手との間合いに よって強弱を使いわけること。

これらの技で地上戦を制し、相手が 跳んできたら立ち強Pで迎撃しよう。

オリジナルコンボを キメるには

かりんのオリジナルコンボのなかでもとくに強力なのは、相手が画面端にいるときに強で発動・一強・崩掌×n、というもの。オリジナルコンボゲージが満タンの状態から発動すれば、相手の体力ゲージを3分の2前後も写うことができる。ただし、前方ジャンブ下除中にオリジナルコンボを発動して、ジャンブ攻撃・しゃがみ弱ドのあとに強・崩掌の連発へ持ちこんだ場合、コンボ修正の関係で、与えるダメージが大幅に減ってしまう。そごで、以下に解説マルフトに強・崩撃×nをキメられるようにしたい。

簡単なのは、コマンド投げの荒熊いなしorオリジナルコンボの2択攻撃。

ジャンプ攻撃やしゃがみ弱≪をガードさせたあとに仕掛けよう。ジャンプ攻撃をわざと高い打点で当てたり、しゃがみ弱≪を当てたあとに前進して投げを仕掛けるそぶりを見せるなどして、相手の反撃を誘っておいてからオリジナルコンボを発動させるのがコッだ。相手の起き上がりに仕掛けるのもいい。ふだんはしゃがみ弱≪や→+中※でプレッシャーを与えておき、相手がリバーサル無敵技などを出しそうなと

きに発動させるのだ。ただし、無敵時間が長いスーパーコンボには一方的に 負けてしまうので、注意が必要。

スキの大きい技を相手の目の前で空振りし、動作終了と同時に発動させるという手もある。相手がしゃがんでいると当たらない立ち強やをわざと密着状態で空振りさせて、反撃を誘うといい。しゃがみ状態の食らい判定の高さがコーディー以下のキャラクター(→P.270)に対して有効だ。

発動は強で

NY.

▶強で発動させれば、分身の攻撃が ヒットしなくなるおかげで、ダメージ がアップする





スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

無敵時間はかなり長い

神月流神屏間闢は、①の連続技に組 みこむのがベスト。無敵時間が長く、 ガードされてもほとんど反撃を受けな いため、相手の連係のスキをついて仕 掛けるのも有効だ。

対空、反撃、連続技

基本的に、スーパーコンボのために スーパーコンボゲージを消費していく。 神月流神扉開闢の使い道は**図**かりん とほぼ同じだが、連続技に組みこむの は効率が良くない。強・紅蓮無尽脚→ 神月流皇王拳のほうが威力が高いから だ。よって、地上での反撃用に使おう。

神月流皇王拳は、強・紅蓮無尽脚の あとの追い打ちに使うほか、LV2~3 で出して対空柱にするのもいい。

砂壊力はトップクラス

かりんのオリジナルコンボは、上の 項で紹介している強・崩撃×nがもっ ともダメージ効率がいい。チャンスが あれば最優先で狙っていこう。

相手が画面中央にいる場合は、強で 発動→強・崩撃→【強・烈難破→中・ 烈雅破】× nがオススメだ。ダメージ こそイマイチだが、烈難破を2~3回 くり返せば、すぐに画面端まで相手を 運べるのが利点。画面端へ到達したら、 強・崩撃×nに移行すること。

こちらが画面端にいる場合も、一応 は仕掛けることが可能だが、烈艦破を 当てる回数が増えるほど、強・崩掌× nによるダメージは減ってしまう。



XISM

ダッシュストレートがしゃがんでいる相手にも当た ることと、スーパーコンボおよびターンパンチのパ ワーは魅力的。攻め主体で闘おう。

ZISM

攻撃後のスキが大きいダッシュグランドストレート を攻めの主軸にしなければならないのは痛いが、ス -バーコンポがそれなりに使える。

強力なオリジナルコンボがないうえ、各技の攻撃力も 低い。オリジナルコンボ発動時の無敵時間を活用し、 相手の攻めをいかに断ち切っていけるかがカギ。

有効なコンビネーション&連

バイソンの基本戦法は、中間距離を キープしつつ、相手のスキを見て弱・ ダッシュストレート(図図パイソンは ダッシュグランドストレート/以下同) をたたきこむというもの。しかし、そ れだけでは攻め手が単調になり、相手 につけいるスキを与えてしまいがち。 そこで、以下の連係もまじえて、闘い の幅を広げよう。

①は、相手の技のスキに攻撃すると きや跳びこみから狙う連係で、 ヒット 時は連続技になる(ダッシュグランド ストレートへつなぐ場合はしゃがみ弱 Pを2発までにしないと連続ヒットに はならない)。ガードされた場合はし ゃがみ弱回の連発からキャンセルでダ ッシュストレートを出さすに、しゃが み弱や、しゃがみ中で、しゃがみ強化、 立ち強密などでケンセイしていくか、 ジャンプ強Pで跳びこむかの、どちら かの戦法をとること。しゃがみ弱アが 届く問合いからダッシュストレートを 出すと、相手にめりこむように当たる ため、ガードされたときは確実に反撃 を受けてしまうからだ。

2は、ダッシュストレートをガード 後に反撃してくる相手に使うと効果的。 攻撃判定の出現が遅いというターンパ ンチの特性を逆手にとって、攻撃タイ ミングをズラして相手の反撃技を空振 りさせ、そのスキを攻撃するわけだ。 単発でダッシュストレートを出したと きはもちろんのこと、①の連係のあと にも狙っていける。相手が②に慣れて きたら、さらに③をおりまぜよう。

なお、②を仕掛けるときに、すでに Øボタンでターンバンチをタメている なら、ダッシュストレートはアボタン 3つ押しで出すこと。これなら、ダッ シュストレートの攻撃が終わったあと にPボタンを離すことでターンパンチ (第1段階)が出せるので、Kボタンの タメを解除せずにすむ。

4 は対空迎撃用の連係。しゃがみ強 Pで相手の跳びこみを迎撃したあと、 さらにダッシュアッパーを当てていく のだ。Мバイソンはしゃがみ強圧がキ ャンセル可能なので、確実に連続ヒッ トする。区内バイソンの場合は、しゃ がみ強Pを食らった相手が空中受け身 をとると、ダッシュアッパーを空中ガ 一ドされてしまう。ただし、防がれた としても画面端に追いこむ手段にはな るので、多用してかまわない。



ダッシュ技が 空振りしたら

▶突進技を空振り したらち を狙うのも おもしろいが、あく までも奈鵬。多用 は禁物だ





(ジャンプ強P)→ しゃがみ弱P×1~3+

→ 弱・ダッシュストレート

14 FA 17

FA 3"

クレイジーバッファロー

歩 弱・ダッシュグランドストレート

ダッシュ ターン (グランド)ストレート バンチ

クレイジー パンチ バッファロー

90 72

しゃがみ

弱・ダッシュ (グランド)アッパー

ダッシュ

(グランド)アッバー ─ 適常投げ

状況別攻略

ターンパンチを タメろ!



第6段階以上のターンバンチは、ス ーバーコンボに匹敵する攻撃力を持つ (→P.212)。ヒットすれば、それだけ で試合の勝敗を決定づけることも可能 なので、積極的に狙っていきたい。

ターンパンチは、PとKのどちらの ボタンでもタメられるが、 Pボタンで タメた場合、通常投げ、ダッシュスト レート、空中受け身、クレイジーバッ ファローが使えなくなってしまう。よ って、タメるならドボタンで。

おもな仕掛けどころは、相手がスキ の大きな技を空振りしたときだが、な かなか思ったようなスキを見せないよ うなら、以下の状況で使おう。 (a) 間合いが急に離れたとき

ラッシュのあとなど、接近戦から急

に問合いが広がった直後に出す。この ときは相手が近づこうとしてガードを 解いていることが多いからだ。

(b) 飛び道具を先読みしたとき

相手が遠距離にいるときのみ有効。 サガットなどの、飛び道具を撃つとき に食らい判定が突出する相手や、ダル シムやベガといった、飛び道具の弾速 が遅めの相手はとくに狙い目だ。リス クをともなうぶん、見返りも大きい。 (c)ケンセイ技を出しているとき ダッシュストレートなどを警戒し、 ひんぱんに基本技でケンセイしている 相手への対抗策。ターンパンチは攻撃 判定が上下左右に広いため、腕が伸び きった状態なら、ダッシュストレート をツブす技 (リュウのしゃがみ弱® or 中原など) に対しても一方的に勝つこ とができる。ただし、バイソンの腕と 同じ高さに攻撃判定が出現する技(立 ち弱()など)を連発されると打ち負け やすい。そんなときは無理にターンバ ンチを狙わず、しゃがみ中的や立ち強 Pで攻撃したほうがいいだろう。

一撃必殺の 献力を除る

▶FINAL だとこの ダメージ量、相打 ちになってもかま わないので、積極 的に狙っていこう





対空技を マスターせよ



跳びこまれた位置がやや前方なら立 ち弱Pやしゃがみ強P、ダッシュアッ バー。真上近くなら立ち中P、垂直or 後方ジャンプ強Pがオススメだ。その ほか、 2パイソンならLV1 クレイジー バッファローのドボタン押しが、出き わに無敵時間があるので信頼できる。







手がめくってきたら.....

ーでやりすごして……

間合いを離すのもいい

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

文撃のスキをつけ

クレイジーバッファローの利点は、 攻撃判定の出現が早く、攻撃後のスキ も小さいこと。相手の連係への反撃に 使えるし、連続技にも組みこめる。



一力でカバーできる いもの

ギガトンブローはどう使う?

LV3専用スーパーコンボのギガトン ブローは、攻撃判定の出現は遅いが、 飛び道具を1発分だけ打ち消す能力を 持つ。LV3専用なので使う状況は限 定されやすいものの、遠距離にいる相 手が飛び道具でケンセイしてきた直後 にカウンターを狙って出せば、ほぼま ちがいなくヒットさせることができる。 クレイジーバッファローの使用法は

図バイソンと同じ。攻撃判定の出現が 早いので、LV1でも十分に役立つ。

オリジナルコンボはこまめに使え

強力な連続技を持たないので、オリ ジナルコンボは基本的に、発動時の無 敵時間を利用して、迎撃技を回避しな がら攻撃するためのものと考えよう。 オススメの連続技は、跳びこみ中に弱 で発動し、ジャンブ強P→しゃがみ強 中・ダッシュストレートをキメるという もの。ガード方向を上下に揺さぶるこ とはできないが、オリジナルコンポゲ ージが50%でも狙っていける。

DLAB F. Voidt:

IULI



 X_{ism}

空中ガードができないため、うかつな跳びこみは態 単に迎撃される。対空技は充実しているので、地上 戦をうまくこなして、相手の跳びこみを誘いたい。

 \mathbf{Z}_{ISM}

スピンドライブスマッシャーのおかげで、連続技は なかなかの威力。スーパーコンボゲージのタマりは 遅いが、空中ガードもでき、攻守のバランスがいい。

 $\mathbf{V}_{\mathsf{ISM}}$

基本技と必殺技に、図図ユーリとのちがいはない。 オリジナルコンボの発動タイミングをきわめれば、 スーパーコンボがない点は十分おぎなえる。

有効なコンビネーション&連続技

ユーリの連係は、基本技を使ったも のが中心だ。起点となる技は、攻撃前 後のスキが小さいかわりに、リーチが 短いものが多いので、相手をしゃがみ 強化でダウンさせたときや、近距離か ら跳びこんだときなど、相手に接近し た状況で仕掛けること。

①は相手を固める連係。しゃがみ中 Pを当てたあとに、ふだんはしゃがみ 中心を、相手がガードを固めているよ うなら立ち強化や弱・アクセルスピン ナックル→しゃがみ強化を仕掛けよ う。ちなみに、画面端の相手に弱・ア クセルスピンナックルがヒットした場 含は、相手がすばやく空中受け身をと らないかぎり、立ち強P→強・キャノ ンスバイクやリバースシャフトブレイ カーで追い打ちできる。

②の連係は、立ち中心を出すと足元

の食らい判定が後方に移動し、相手の 足払いをかわせるようになることを利 用したもの。相手にしゃがみ弱ドの先 端を当てたあとに仕掛けよう。

垂直ジャンプ強Kが相手に届く間合 いでは、③のようなケンセイも有効。 ふたつの技をガードさせると、ガード パワーゲージを 1 目盛り減らせるの で、ガードクラッシュ寸前の相手には 積極的に使っていきたい。

4 は跳びこみからの連係。しゃがみ 強化で相手をダウンさせたあとや、相 手に密着した状態でしゃがみ弱K×2 OFしゃがみ中Pを当てたあとなどが狙 い目だ。跳びこみ後のしゃがみ弱 R×2 がヒットしたときは、強・キャノンス バイクやスピンドライブスマッシャー をキメて連続技にする。ガードされた ときは、再度跳びこむか、①や②の連 係へ移行するといい。





KX3をカードさせる

▲密着状態から、しゃがみ弱 ▲立ち中心で相手のしゃがみ 強火をかわしたあと……

ング・タイプの技に注意

弱・アクセルスピンナックル→しゃがみ強化 MEN しゃがみ中的一 → しゃがみ中形 XZV Y Z M → (前進して) 立ち強化 (しゃがみ弱®×1~3) →立ち中®→しゃがみ強® M M

垂直ジャンブ強⑥→(前進して)立ち強®

XZV

No ma N

(めくり) ジャンブ弱®→しゃがみ弱®×2・

→ 強・キャノンスバイク スピンドライブスマッシャー

- めくりジャンブ弱® - 通常投げ

また、相手の連係のスキ間に強・キャノンスパイクで反撃するのもいい。リスクは大きいが、キメることができれば、そこから一気に攻めこむチャンスとなる。

追い打ちを狙え

強・キャノンスパイクでダウンさせた相手が画面端にいた場合。その起き上がりに強・アクセルスピンナックルの 2 ヒット目を重ねよう。無敵技以外では反撃を受けないばかりか、通常とはちがって1 ヒットしかしないので、相手は空中受け身のタイミングがとりづらい。そのため、ヒットしたときには立ち強ドや、立ち強・2 ・キャノンスパイクでの追い打ちが成立しやすいのだ。

ちなみに☑ユーリなら、オリジナルコンボを弱で発動→ 強・キャノンスバイク×nという追い打ちもできる。

スナイピングアローは どう使う?

XZV

スナイビングアローは、攻撃前後の スキが大きいという欠点を持つ。しか し、移動速度の速さを活かせば、攻め のバリエーションが広がる。

もっとも使用する機会が多いのが、 地上の相手に強・キャノンスパイクを ヒットさせたとき。攻撃終了後、すぐ に強・スナイピングアローを出せば、 起き上がった瞬間の相手に密着できる (相手が地上受け身をとった場合をの



強・スナイビングアロー ねるならは、この瞬間 になったがりに、

ぞく)。強・キャノンスバイクをヒット さぜたときの間合いがよほど遠くない かぎり、相手の背後に着地するので、 そこから通常投げを狙ったり、ガード が遅れた相手に(しゃがみ弱ペ→)強・ キャノンスバイクをキメて、再度同じ バターンをくり返してもいい。

同じく強・キャノンスパイクを地上 の相手にヒットさせた状況で、相手が 地面に落ちる直前(左下の写真参照) に強・スナイビングアローを出せば、 相手の起き上がりに攻撃の終わりきわ を重ねることができる。これならば、 ガードされてもこちらが先に行動可能 となり、攻めを持続していけるのだ。な お、通常投げをキメたときにも、同様 のタイミングで強・スナイビングアロ ーを出せば、起き上がりに重ねられる。



▲強・キャノンスパイクの あと、すぐさま強・スナイ ピングアローを出すと……



▲相手の背後にまわりこむ ことが多い。ほとんど同時 に行動可能となるので……



▲強・キャノンスパイク。写 真の場合、レバーは早めに → ♣ `` と入力しておこう

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

🤾 頼れる対空技

リバースシャフトプレイカーは対空 技として威力を発揮。めくりジャンプ 攻撃や、こちらの起き上がりに重ねら れた打点の低いジャンプ攻撃に対して も有効だ。ダメージを少しでも増やす ため、できるかきり引きつけて出そう。

攻守にわたって活躍

スピンドライブスマッシャーは連続

技や地上戦でのカウンター狙い、リバースシャフトブレイカーは 2ユーリと同じく対空迎撃に使用する。 どちらも無敵時間の長いLV2以上で出すこと。

₩ 相手によっては苦しいが

オリジナルコンボのなかでもとくに 有効なのは、以下のふたつ。

ひとつは画面端限定で、ジャンプ中 に弱で発動→ジャンプ強®→しゃがみ 弱®→強・キャノンスバイク×n。も うひとつは弱で発動→【弱・キャノン スパイク→強・キャノンスパイク→立 ち強 ※→強・スナイビングアロー】× n→相手が画面端に到達したら強・キャノンスパイク×n。

後者は対空迎撃に使えるが、最初の 弱・キャノンズパイクが分身の攻撃も ヒットしないと、つきの技につながら ないことが多い。また、パーディー、 サガット、ナッシュに対しては非常に キメづらいので狙わないほうが無難。

HINI



XISM

ジャンプ速度が遅いユーニにとって、空中ガードがで きないのは痛い。迎撃されにくいエアスパイラルア ローやキャノンストライクをうまく使いさなそう。

ZISM

連続技や、地上戦でのカウンターに成力を発揮する スピンドライブスマッシャーを持つ。サイコストリ - クもレベルの使いわけができるので便利だ。

 V_{ISM}

オリジナルコンボ発動時の連続技はそれなりに強力 だが、通常時の攻撃力の低さは相当なもの。手数の 多さで相手を圧倒しないと苦戦を強いられる。

有効なコンビネーション ・連続技

ユーニが相手にダメージを与える一 番のチャンスが、近距離からジャンプ 弱风で跳びこんだとき。①のように、 ジャンプ弱化がヒットしていたら強・ キャノンスパイクを使った連続技を、 ガードされていたらアースダイレクト をキメていこう。ジャンプ攻撃を出さ ずに着地して、しゃがみ弱化を仕掛け る奇襲も有効だ。なお、相手をダウン させた場合は、すぐに中or強・マッハ スライドで間合いをつめておくと、つ ぎの攻めにつなげやすい。

①のバリエーションのひとつ、しゃ がみ弱化→立ち強回→強・フーリガン コンビネーション(以下、フーリガン) の連係は、しゃがみ弱化をガード後に 弱攻撃などで反撃してくる相手に使う と効果的。弱水のあとに、予備動作が 短い立ち強のを出して反撃をツブし、 ガウンターヒットの効果で吹き飛んだ 相手を強・フーリガン(クロスシザー スプレッシャー) で追撃する。これで 相手の体力を4割前後も奪えるのだ。

②の連係は、ガードされても比較的 スキが小さく、弱・スパイラルアロー がヒットすれば、そこから相手の起き 上がりにめくりジャンプ弱化で跳びて めるのが利点。弱・スパイラルアロー は、タイミングをズラしたり、少し後 退してから出すとよくキマる。

相手を画面端に追いつめたら、移動 速度が速い強・フーリガンを使っても、 相手を跳び越す心配はない。3の連係 を①と併用して相手をまどわせよう。

くぐるヤツには これを当てる

▶踏みこんで足払 いを出す相手や こちらのめくりジ ャンプをくぐる相 手には4が有効







▲地上の相手にキャノンスパ ▲すかさず強・マッハスライド ▲そして投げる。無警戒の相

イクを当てたら……



を使って接近しよう



手には一度はキマる

一強・アースダイレクト - 弱・アースダイレクト - しゃがみ弱®→-- 弱・マッハスライド→ 強・アースダイレクト (めくり)ジャンプ弱化ー ☆ち強P→強・フーリガン - 強・キャノンスパイク しゃがみ弱化×2 弱・マッハスライド→弱・アースダイレクト

ゃがみ中®→しゃがみ中®→弱・スパイラルアロー

中・キャノン 強・アース ダイレクト

SA DE NY

近~中間距離での



近距離では、跳びこむチャンスをうかがいつつ、リーチの長いしゃがみ中 ※ や立ち強 ※、相手の技をツブしやすいしゃがみ中 P、強・エアスパイラルアローを中心に闘う。

なかでも強・エアスパイラルアローは、相手が画面端にいるとき以外ならばガードされても反撃を受けにくく、攻めのカナメとなる技。相手の足払いの上から攻撃するような感じで、後方ジャンブ値とに出すのが基本だ。跳びこんだあとに一瞬待ってから、あるいはしゃがみ弱彩ーしゃがみ中とと当ててから仕掛けるとしい。また、後方ジャンブをしているとした。に相手が跳びこんできた場合ならば、立っている相手にギリギリで当たるような高さから出す

と、対空技がわりになる。

中間距離では、強・エアスパイラル アローを単発で使用して相手の体力を ケズり、ブレッシャーを与えていく。た だし、やっかいなのは、春腫やガイな どのジャンプ軌道が高いキャラクター が、垂直ジャンプ攻撃でケンセイして きたときだ。エアスパイラルアローを 高い位置で出しても、攻撃が届かずに ツブされてしまうことが多い。そんな 場合は、相手が垂直ジャンブをしたと きにサイコストリークをたたきてもこ (図ユーニならLV1で十分)。一度ヒットさせれば、相手もうかつに垂直ジャンプができなくなるはずだ。サイコストリークを持たない図ユーニは、前方ジャンプ直後の強彩で代用すること。



アスパイラルアロー 技には、間合いを難して オーラー・タイプ・アスパイラルアロー

エアスパイラルアローで反撃!

▶相手がリュウや ケンなら、先読み で後方ジャンプし ていれば、飛び道 具にも反撃可能





飛び道具には どう対処する?

XZV

中間距離の場合は、相手が飛び道具 を撃ったのを見てから跳びこんでも、 弾に当たったり、対空技で迎撃されて しまうことが多い。垂直ジャンプで避 けるかガードするのが無難だ。ただし、 相手が春艫、ナッシュ、ローズ、ベガ、 ダルシムなら、強・スパイラルアロー で弾の下をくぐりながら反撃できる。

さらに速い間合いから撃たれた場合 は、前方ジャンプをしてから弱or強・ キャノンストライクを出して弾を跳び 越えよう。ふだんは相手に当たらない ように弱で出して、対空技をかわすの が基本だが、相手が飛び道具を撃った 直後にジャンプしたのであれば、強で 出してカウンターヒットを狙うといい。



▲図図ユーニならサイコストリークでの反撃 も有効。飛び道具にすばやく反応せよ

スーパーコンボゲージ&オリジナルコンボゲージの使いかた

飛び道具や垂直ジャンプに

サイコストリークは、相手が飛び道 具を撃ったときや、垂直ジャンプした ときに狙う。しゃがみ弱似、2やしゃ がみ中心をキャンセルして連続技に使 ってもいい。ただし、上記のいずれの 場合でも、相手が圏面端にいると地上 受け身後に反撃されてしまうので注意。

🔽 地上戦でのカウンター

サイコストリークの使いかたは区ユ ーニと同じ。LV1だと相手を硬直さ せる時間がほとんどないので、相手の 飛び道具や垂直ジャンプに合わせると きは、すばやく反応すること。

スピンドライブスマッシャーは、地 上戦でのカウンターや連続技に使う。 ふだんは強・キャノンスパイクでこと 足りるので、使うなら攻撃力が高く、 相手を硬直させる時間が長いLV3で。

◯◯ どこからでも狙える

オリジナルコンボは、相手の位置に 応じて以下のものを使いわけよう。 相手が画面中央にいる場合は、ジャ ンプ中に弱で発動 一めくりジャンプ弱 (R) 一しゃがみ弱(N) 一【弱・キャノンス バイクー強・スバイラルアロー】 × nと いう連続技。めくりジャンブ弱 (N)としゃがみ弱(N)で相手のガード方向をまど わすことができる。

相手が画面端にいるなら、ジャンプ 中に弱で発動→ジャンプ強®→しゃが み弱®〜強・キャノンスバイク×n、あ るいは、弱で発動→しゃがみ弱®→し ゃがみ中®→強・キャノンスバイク× 。後者は、発動時の無敵時間中に相 手に密着して枝を出すこと。

委員長・小石、助手・新井の2名でお送りする、連続技研究委員会(通称:連研) である。本作は、空中コンボに読み合いの要素が加わっているが、このコーナーでは、 読み合いに失敗すると成立しない「回避可能な空中コンボ」は、コンボとしてあつか

わない方向で進めていく。なお、コ ンボに関連したくわしいシステムは、 93や94を参照してほしい。

相手が空中受け身を行なっても行なわなくても成立する空中コンホ

相手を吹き飛びダウン状態で宙に浮 かせたとき、こちらの攻撃動作の終了 時に「お互いの間合いが近く、しかも 相手が中立空中受け身不可の高度にい る」場合が狙い日。行動可能になった らすぐに「相手が地面へ落ちるまでに 攻撃判定が出現し、なおかつ上空まで 届く攻撃」を出そう。すると、相手が 前方 or 後方空中受け身を行なった場 合は、空中受け身の動作終了時にある 無防備状態のときに攻撃がヒットし、 空中受け身を行なわなかった場合は、 空中コンボが成立するのだ。相手が空 中受け身後、空中で無敵状態になれる 技を出すと回避されるのが欠点。

相手が前方 or 後方空中受け身 を行なわなかった場合



▲リュウかケンで、画面 端の相手に弱・昇齢拳 をヒットさせたあと強。 昇齢巻を出そう



▲弱、豆蔔業の動作終 了時に相手はこの高さ

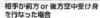


▲相手が地面に落ちる 前に強、昇職拳が命中

に強・昇龍拳がヒット



▲相手のレバー入力方 ▲空中受け身後のスキ



成立するかどうかがランダムのコンボ

向がどちらであっても

本作のスーパーコンボは、画面暗転 の前後で、相手の停止時間が60分の 1 秒短くなることがある (→P.231)。 そのため、動作時間が短くなったとき には成立しないコンボというのが存在 するのだ。ケンの「近距離立ち強化→ (目押しで) しゃがみ中R→LV3昇龍 裂破」(VS E.本田限定) がその一例。 ランダムの要素は空中受け身にもあ る。バイソンで地上の相手にLV3ク レイジーバッファローをヒットさせる と、相手は空中受け身を行なえない場 合があり、つづけて立ち弱®→ダッシ ュアッパーなどをキメることが可能だ。





真空意巻旋風脚は として成立しない

高難度のコンボをキメやすい相手は?

基本的に、地上で攻撃を食らったキ ャラクターは、のけぞりボーズ中に食 らい判定が少し後方へ引く。しかし、 なかには食らい判定が後方へ引かなか ったり、逆に前方へ露出するキャラク ターも存在する。代表的なのは右表の 5人で、これらのキャラクターに対し ては、より多くの攻撃を連続でヒット させることができるのだ。

ちなみに、サガットはのけぞりボー

ズ中に上半身の食らい判定が後方へ引 くが、その「食らい判定の引き」を利 用したコンボもある (→P.345)。





▲ナッシュは、この ▲手の先端まで食ら のけぞりボーズ中に い判定が存在する

のけぞり中に食らい判定が大きく手 前に露出しているキャラクター

ヒザ下の食らい判定が大きく露出 ソドム (しゃがみ時) 元 (喪流、思流ともに) ブランカ(しゃがみ時)

上半身の食らい判定が大きく露出 ナッシュ

E.本田

キャラクター別連続技紹介

28キャラクターの強力な(もしくは非実戦的な)連続 技を紹介しよう。区区12のマークは、その連続技がどの ISMで行なえるかを表わしている。究極レベルの連続技 は、「特選」と称し、そのコンボをキメた結果の写真とと もに載せておいた。なお、ここで紹介している連続技は、 特別な注意書きがないかぎり、以下の条件に準じている。

- ジャンプ攻撃はなるべく高い位置でヒットさせる
- ・基本技→必殺技 (orスーパーコンボ) はキャンセルで
- ・「【】imes lpha」は【】内の攻撃をlpha回くり返すことを示す
- 「★」は画面端限定の連続技であることを表わす

リュウ

①は豪鬼、凡ミカ、ダルシムに対して確認。③は、真空電巻旋風脚のヒット後に相手が空中受け身できないことを利用。近距離立ち強P」に変えてもいい。④はVSブランカ限定の突煙コンボで、リュウの残り体力が半分以下の状態でキメれば冥土行きが成立。コンボの前半をダメージ重視、後半をヒット数重視にしているのがボイントだ。近距離立ち強P」で表現を表現して、近野職立ち強P・波動拳は、一瞬待って入力しよう。



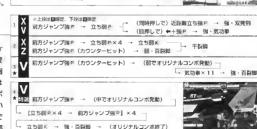
ケン

リュウよりも弱の基本技を連発しに くい。「の近距離立ち強化一昇能裂破 は、目押しでもつなげられる。②41は、 ザンギエフに対して確認。4分の3画 面ほど離れた位置から弱・波動拳を撃 ファットを出してもらう。そして、こちら の前方ジャンプ中に波動拳がヒットし たら、直後に空中竜巻旋風脚を出そう。

* T6912 538819 前方ジャンブ強ド → 近距離立ち強化・ → 昇龍裂破 → しゃがみ弱K → (同時押しで) 近距離立ち強P· 空中電營旋風脚 弱·波動拳 → 空中電券旋風脚 → 立ち弱 P × 2 → LV3 神能拳 前方ジャンプ強P → (中でオリジナルコンボ発動) → 【しゃがみ弱 K×3 → 立ち踏成 → 前方ジャンブ強 P 1 × 4 → (オリジナルコンボ終了) → 近距離立ち強度 → 強・昇額等 中でオリジナル・ 弱・波動拳 → 空中電巻旋風脚 → (コンボ祭動 **【しゃがみ弱× → 強・竜巻旋風脚】×5 → しゃがみ弱火** (オリジナル **コンボ終了) → 立ち弱ら → 強・電券旋風田**

春麗

③の立ち頭P→近距離立ち強P(or年強P)は、入力タイミングが重要だ。?の弱・百穀脚は、弱Kの連打回数を最小限におさえるのがコツ。(4は VSナッシュ限定。オリジナルコンボ中は、ジャンブ強Pをできるだけ高い打点で当て、立ち弱P×4は最速で出していくこと。さもないと、立ち弱Pの4条目が届かなくなってしまう。



サガット

本作のサガットは、カウンターヒットを利用するか、相手の起き上がりに 基本技を重ねなければ、地上の基本技 一基本技が目押しでつながらなくなった。②は画面端の相手に密着した状態 から狙おう。③はヒット数重視のコンポで、相手をしゃがませておき、タイ オークラッシュを空振りさせるのがポイントだ。④はダメージ電車視。

アドン

①のしゃがみ中尽は、立ち中长に変えてもいい。②は、相手によって立ち弱やの入力回数を変える。相手が画面端にいると、立ち弱や×3までヒットさせやすい。④はヒット数重視のコンボで、VSブランカにて確認。ジャガーキック後のしゃがみ弱(×2はすばやく入力しないと、速距離立ち強米の1とット目が届かなくなるので注意。

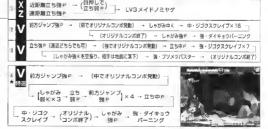
バーディー

②はVSバルログなどで確認。LV3 ザ・バーディーの3ヒット目を当てた時 点で、こちらが画面端に密着していれ ば、相手は背後に落ちて4~5ヒット目 が空振りするのを利用している。④の 中・ブルヘッド×8は、画面中央だと早 めに、画面端に到達後は遅めに、入力す るのがコツ。最後のマーダラーチェーン は、ダウン状態の相手をつかんでいる。

ソドム

①の近距離立ち強P→立ち弱Pは、 VSナッシュにて確認。立ち強Pは遠近ともにフォロースルーが短いので、キャンセルを利用せずにLV3メイドノミヤゲやオリジナルコンボにつなげることができる。②は、中・ジゴクスクレイブがしゃがんでいる相手に当たりにくく、③は、画面端だと強・ジゴクスクレイブを当てにくい点に注意。





ガイ

武神慰鎖拳とLV3武神剛雷脚のおかげで、コンポはじつに多彩。③は、特定の攻撃で相手を気絶させると発生する現象を利用(→P.394)。

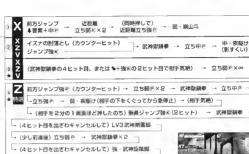
④は、上記の現象を利用しない場合
の20 がイ最多ヒット冥士行きコンボ
(VS 豪鬼限定)。このコンボは、武神
顕鎖拳の4ヒット目の強反が出きわキャンセル可能なことを活用している。
たとえば「武神慰鎖拳・(4ヒット目
を出きわキャンセルして)強・武神・
風脚」は、「立ち弱 P・中 P・強 P・
(道 ドナーと入力後に)レバー中立 + 強
ドー (道 K から指を離す)」と入力す
れば成立するのだ。なお、コンボの途
中でスーパーコンボゲージが LV1分
ママるので、最後は LV1 武神/双拳
でフィニッシュした。

ナッシュ

ソニックブームを地上で食らった相 手は、ヒットストップ+のけぞり時間 の分(60分の38秒間)無防備状態 になることを活用。②は、カウンター ヒットを利用して←タメの時間をかせ いでいる。③は、飛び道具を9発たた きこむ究極コンポ(VSナッシュで確 認)。相手との間合いを限界まで難し である。ソニックブームを撃ち、クイックステップ後に前方ジャンプしよう。

ローズ

②は、しゃがみ状態の日本田に対して確認。しゃがみ弱をつしゃがみ弱を は連打キャンセルでつなぐこと。③は、ソウルイリュージョン中に出したLV2 オーラソウルスパークが、計算上の数値よりもヒット数が多くなる現象を起こすため(→P.394)、意外なヒット数に達する。④は、VSパーディーで確認。ローズは地上におけるオリジナルコンポ発動の動作時間が短いこと(→P.232)を利用している。⑤は、ローズの最多とットコンポだ。



(4ヒット目を出ぎわキャンセルして)

LV1 武袖八双拳

近距離立ち中 P → 強・武神旋風脚

→ (相手気絶) → 前方ジャンブ強P → 立ち弱P×2

武神尉翻業×2



しゃがみ弱や LV1 ソニック 弱・ソニック 連距離 ×2 ブレイク×2 ブーム 立ち強P



X	前方ジャンブ強P → しゃがみ弱P → (同時押しで) しゃがみ強P → 中・ソウルスパイラル
X Z	めくりジャンプ しゃがみ (目押しで) しゃがみ \rightarrow LV3オーラソウルスルー \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow LV3オーラソウルスルー \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow LV3オーラソウルスルー
z	前方ジャンブ しゃがみ LV1ソウル しゃがみ LV2オーラソウル 強P イリュージョン 中P スパーク
V	前方ジャンブ強? → しゃがみ中P → (領でオリジナルコンボ発動) → [★+中ド → 第・ソウルスバーク] ×10 (オリジナルコンボ統す) → しゃがみ中P → 第・ソウルスバイラル
W	かたびらびできょ (カスナリジナルコンボタ助)

▼ 前方ジャンブ強P → (中でオリジナルコンボ発動)

【しゃがみ 前方ジャンプ】×4 → しゃがみ 強P ×2

→ しゃがみ中P → 弱・ソウルスバイラル → (オリジナルコンボ終了)

しゃがみ強む → 強・ソウルスルー



ベガ

②はVSザンギエフ限定。お互いの間合いをベガの影ふたつ分ほど開き、サイコショットの弾発射と同時に、ダブルラリアットを出してもらおう。③は、相手が地面に落ちる直前に中・ダブルニーブレスを当てていく。ヘッドブレス後のサマーソルトスカルダイバーは、レバー操作を駆使して、やや低空で当てること。(41は、ヒット数電机

豪鬼

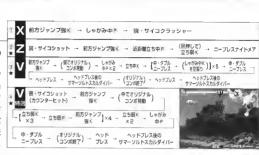
①は VSナッシュ限定。②は、豪鬼でしゃがみ頭®ーしゃがみ中の(or強
②)が目押してつながることを利用している。③は VS サガット限定で、1回のジャンプ中に強節を3回も出しているのが特徴。ただし、それを2ループ以上くり返すことはできない(3ループ目は途中で空振りする)。④は、しゃがんでいるプランカに対して確認。

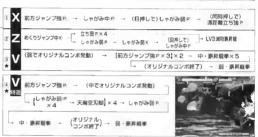
ダン

①は、VSダルシム限定。ダルシム にジャンプの頂点付近で弱りを出して もらい、その伸ばした手に立ち弱りを カウンターヒットさせよう。あとは、 立ち弱りをキャンセルして前転挑発を 出せば、サイキョー流屈辱コンボの完 成だ。④は、オリジナルコンボ発動以 隊の攻撃をすべて、ベストのタイミン グで入力していく必要がある。

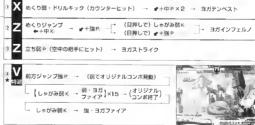
ダルシム

①は、VSプランカにて確認。②は、 ナッシュに対してのみ、★+強良×2 が目押しでつながる。★+強良・しゃ がみ弱をならば、大学のキャラクター に対して、目押しでつなげることが可 能だ。③は、ヒット数重視のコンボ。 「しゃがみ弱似→弱・ヨガファイア」 は、「事**・弱吸、→・弱叩」とタイ ミングよく入力するのがコツ。





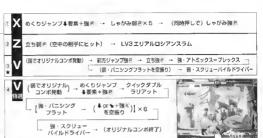




(同時押しで)

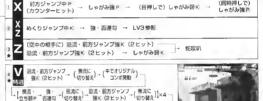
ザンギエフ

①は、しゃがんでいる E.本田に対し て成立。3年におけるスクリューバイ ルドライバーは、ダウン中の相手をつ かんでいる (→P.234)。 ④は、VS ダルシムなどで確認。強・バニシング フラットは、相手が吹き飛びの頂点を すぎた瞬間に出して、本体の攻撃だけ を当てること。コンボの途中で画面端 にたどり着けば、最後の攻撃が届く。



元

えは、VS F本田にて確認。③の上 段は、ジャンプの頂点付近で攻撃をヒ ットさせること(カウンターヒット不 可)。すると、こちらが着地するころ には相手が吹き飛びの落下中(=空中 受け身不可)で、そこに蛇咬叭がキマ る。4は、VSザンギエフ限定、要・連射 装置の、元の最多段究極コンボ。強・ 百連勾は、最低限のP連打で出そう。



前方ジャンプ中で

ロレント

2は、マインスイーバーをコンボに 組みこんだ例。4は、基本技にキャン セルをかけてハイジャンプを行ない、 ジャンプ上昇中に中Pを出すこと。

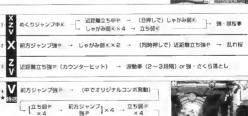
ちなみに、自分が画面端を背にして いるときは、テイクノーブリズナー・ ジャンプ直後の弱®が、「相手に空中 受け身を行なわれても行なわれなくて も成立する空中コンボ」になる。

しゃがみ弱 P (カウンターヒット) → (目押しで)しゃがみ中ド → バトリオットサークル LV2スティールレイン → LV1マインスイーバー 2 バトリオット LV3スティールレイン → 前方ハイジャンプ中学 → しゃがみ中 K サークル 前方ジャンプ中ド → (弱でオリジナルコンボ発動)・ → 【立ち碕P・→ しゃがみ中P・→ 前方ハイジャンプ 】×5 しゃがみ バトリオット → (オリジナル) → 立ち → 弱・メコンデルタ 中P サークル → (コンボ終了) → 弱× → エアレイド

さくら

①のしゃがみ弱化×4は、元やE 本田など、足元の食らい判定が手前に 露出しているキャラクターに対して確 認。③は、カウンターヒットの吹き飛 びを利用して、攻撃判定の出現が遅い 技をコンボに組みこんだ例。

▼さくら ならば、しゃがみ強厚(腕の伸びきっ たところが空中の相手にカウンターヒ ット)から、同様のコンボが狙える。



しゃがみ 強色

強・さくら

強とし

強・咲桜拳 → (オリジナル) →

ブランカ

②は、VSダルシムで確認。相手の ジャンプ弱やに、立ち弱やをカウンタ ーヒットさせること。③は、スイカと 重なる位置に相手を立たせた状態で、 密接してしゃがみ強やなどをヒットさ せよう。すると、攻撃によって飛んだ スイカが相手に当たった画後に、ブラ ンカの攻撃が再度当たり、そのぶんヒ ット数とダメーンが増える(-P.394)、

E.本田

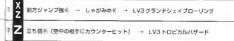
①は、図E本田でのみ可能。③は、オリジナルコンボ中ならば、ダウン中の相手を大銀杏投げでつかめることを利用しているが(トP.234)、操作が正確でもつかむのに失敗する場合がある。④は、VSブランカにて確認。しゃかみ弱自×4は、ボタン連打で出すと百裂張り手が累発するので、1発1 発をタイミングよく入力して出そう。

バルログ

③は、VSブランカで確認(画面端 推奨)。④は、VSブランカ限定のバル ログ最多段コンボ。オリジナルコンボ 中は、ただ強・ローリングクリスタル フラッシュを連発するよりも、合間に 立ち弱%(×2)をはさんだほうが、 ヒット数を増やせる。なお、立ち弱 ※×2の入力間隔は、最初のみ最速で、 2回目以降はやや選めに行なうこと。

キャミィ

近距離立ち強序は動作が早く、目押しでしゃがみ中®やLV3スピンドライブスマッシャーなどにつなげられる。②は、しゃがんでいるブランカに対して確認。③は、地上で出した強の基本技がカウンターヒットすると、ヒット効果が吹き飛びダウンになることを利用している。④は、VSザンギェフ限定のヒット数重視突極コンボだ。



Z (トロビカルハザードでスイカを地面に落として) ─ しゃがみ強PoT靭K

(オリジナル) → しゃがみ中K → 強・ローリング フンボ終了) → しゃがみ中K → アタック



① X しゃがみ中心(カウンターヒット) → (目押しで)しゃがみ弱水 → 鬼無双

V (オリジナルコンボ発動) → 弱・大銀杏投げ×4

7

(2

→ 【しゃがみ弱 B×4 → 前方ジャンプ強K】×4 —

(オリジナル) → しゃがみ弱K → 強・百裂張り手



X Z 前方ジャンプ強K → しゃがみ中K → クリスタルフラッシュ ・ しゃがみ中P

前方ジャンプ強K → しゃがみ中K ・ (目押しで) レットインバクト 立ち弱K レンスカーレットミラージュ

しゃがみ中K (カウンターヒット) → (目押しで)しゃがみ中K しゃがみ中K → (目押しで)しゃがみ頭K ・ 弱・スカーレットテラー

▼ 所方ジャンブ強× (カウンターヒット) → (領でオリジナルコンボ発動) →

強・ローリングクリスタルフラッシュ → (オリジナルコンボ終了)
 立ち弱く → 強・ローリングクリスタルフラッシュ → しゃがみ中P



X めくりジャンプ弱K → 立ち弱 P (同時押しで) ×2 → 近距離立ち強 P → スピンドライブスマッシャー

(カウンターヒット) [→] 立ち強 P [→] しゃがみ中 P L LV3スピンドライブスマ X ※上段は関照定 7 近距離立ち強 P → キラービーアサルト

4 ▼ 前方ジャンプ強P → (中でオリジナルコンボ発動)

→ (オリジナル) → 立ち弱P×3 → 強・キャノンスパイク



コーディー

①はVS E、本田で確認。②はVS サガット限定で、ファイナルディストラクション中は相手が空中受け身できないことを利用している。なお、図コーディーのファイナルディストラクション中に出せる立ち攻撃(3段目)→(目押しで)しゃがみ攻撃→(目押しで)立ち攻撃(4段)といったコンボか可能。

R.ミカ

①は、ザンギエフ以外の全員を気絶させる強力コンボ。しゃかみ弱Pをはぶけば2日にまかでも可能だ。③44は、ダウン中の相手がつかめることを利用(→P.234)。なお、③はパラダイスホールドをほかの技から連続ヒットさせると、相手の吹き飛びが高くなり、空中受け身で回避可能となってしまう。
私は、VS 20素鬼で冥土行きを確認。

かりん

目押しコンボの組み合わせは、立ち中 B (カウンターヒット) →しゃがみ 弱 K or 立ち中 P 程度が限界。①は、VSブランカで最大ヒット数を確認している。③は、VS ザンギエフ、VS ナッシュ限定ロンボ。41は、VS ナッシュ限定のヒット数重視究領コンボ。攻撃判定が下向きであるジャンプ弱 N を使っているのがボイントだ。

バイソン

①は、LV3クレイジーバッファローのヒット後に相手が空中受け身不可となれば(→P.338)、立ち弱 P→ 弱・ダッシュアッパーが確定でコンボになる。③はV5サガット限定。サガットの頭やられのけぞりを利用して、分身のダッシュアッパーを遅めに当てていることと、分身のしゃがみ中ドを空振りさせていることとがポイントだ。

対方ジャンプ 立ち弱形 ファイナル 強化 ×2 ディストラクション発動

→ [立ち攻撃 → 立ち攻撃(3段目を◆へ入力しなが)]×26 - (2段目) → 立ち攻撃(5出して空振りさせる)

ファイナル (ディストラクション終了) → 立ち弱ア → 強・クリミナル アッパー



X めくりジャンプ しゃがみ弱ド LV3サーディンズビーチスペシャル 3要素+強ド ×2~4 (ミカ・ラリアットームーンサルトプレス)

3 V (オリジナルコンボ発動) → 中・バラダイスホールド×4

▼ めくりジャンプ Φ 要素+強ぎ → (強でオリジナル) -

「 強・シューティング 中・シューティング] ×3 ー ビーチ ビーチ

・ (相手落下) → 強・デイドリームヘッドロック



【 A めくりジャンプ中ド → 立ち弱P×2~4 → 立ち弱り → 強・烈尖頂 → 烈尖頂射

② X めくりジャンプ中心 → 立ち弱P×3 → (同時押しで)立ち強P

Z 前方ジャンプ強約 → 立ち弱度×3 → LV3神月流皇王拳

▼ 前方ジャンプ強ド → (中でオリジナルコンボ発動)

→ 【立ち弱P → 立ち弱K → 前方ジャンプ → 立ち弱P ※3

→ (オリジナル) → 立ち弱ド → 紅蓮拳 強、紅蓮 ・ (強→強) → 無尽脚



X **X D** 前方ジャンプ強P - 立ち器P - LV3クレイジー - 立ち器P - 第・ダッシュ アッパー

X ※上段は程限定 立ち中心(空中の相手にカウンターヒット) ―― ギガトンブロー ターンパンチ

 \sqrt{n} 前方ジャンプ $\rightarrow \begin{pmatrix} \overline{q} & \overline{q} & \overline{q} & \overline{q} \end{pmatrix}$ $\rightarrow \sqrt{n}$ $\rightarrow \sqrt{n$

4 V 前方ジャンプ強 P → (中でオリジナル) · ★ 治医

→ [立ち鍋P → 前方ジャンプ] ×4 → 立ち鍋P ※3

→ 立ち強P → (オリジナル) → 弱・ダッシュストレート

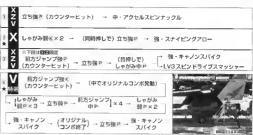


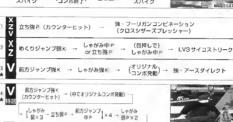
ユーリ

②③は、しゃがんでいるブランカに対して確認。どちらも、見た目以上にシビアだ。なお、③は立ち強のをしゃがみ中りにかえれば、大半のキャラクターにキマるようになる。④は、ヒット数を重視した、VSナッシュ限定究種のを立ち弱のメイにすると、4ヒット日の立ち弱のが空振りしてしまう。

ユーニ

基本技による目押しコンボは、ユーリと共適。①は、2ヒットながら、LV2 スーパーコンボ以上のダメージを与え ることができる。しかも、コツをつか めば実戦でも使用可能だ。③は、しゃ がみ強べで倒れた相手を、アースダイ レクトでつかんでいる(→ P.234)。 ④は、最後に使用している攻撃をのぞ けば、ユーリの④と同じ。





強・キャノン スパイク (オリジナル) → 立ち強P → 等・フーリガンコンピネーション スパイク (コンボ終了) → 立ち強P → (クロスシザーズブレッシャー)

952 本気モードについての話

本コーナーでは、本気モード (→ P.15) の存在を除外して連続技を紹介してきた。本気モードを使えば、攻撃力の高さを利用した冥土行きコンボか多数成立するので、紹介しないのはもったいなく思える。しかし、相手に本気モードを使用させた場合、その影倒力の低さゆえに、キャラクターによっては「近距離立ち強P→LV3のスーパーコンボ」だけで簡単に冥土行きが成立してしまう。あまりに手応えがないので、連研ではあえて、本気モードをいっさい使用しない方針で適した。ご了深いただきたい。

余談だが、本気モードの相手に投げ 技をキメると、技により、与えるダメ ージが大幅に増えるものと、まったく 増えないものがある。原因は、投げ技 に「相手の防御力やコンボなど、各種 修正の影響」を受けない(こちらか選 択したISM や隠しモード使用による 攻撃値への修正はのぞく)タイプと、各種修正の影響を受けるタイプの、2種類があるため。例をあげると、ザン

ギエフのファイナルアトミックバスターは前者のタイプ、豪鬼の瞬駄殺は後者のタイプにあたり、ソドムのLV3メイドノミヤグは1~2ヒット目が前者で、3ヒット目のみ後者になる。

一擊必殺!

▶図コーティーは 本気モードの相 手を、LV3ファイ ナルディストラク ションだけでKO することが可能







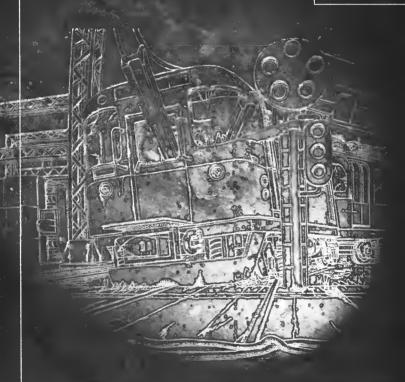
▲本気モードの相手にザンギエフのLV3ファイナルアトミックバスターをキメても、ダメージの増加は見受けられない

▼ロレントのテイクノープリズナーは打撃 技っぽく見えるが、本気モードの相手にヒットさせてもダメージはふだんどおり



ALL ABOUT STREET FIGHTER ZEROS





VS CPU BATTLE



転ばぬ先の

比較的難易度の低い本作の対CPU離だが、やはり予備知識があるに減したことはない。 この章で紹介している各種テクニックを使いこなせば、ラクにクリアできるようになるは ずだ。なお、本章の攻略は初期設定 (→P.276) でのプレイをもとに構成してある。

攻略ページの読みかた・

本書の対 CPU 戦攻略は以下の3部 構成となっている。

①基礎知識

このページのこと。本作の対CPU 戦をプレイするうえで最低限覚えてお きたい情報を網羅しているので、かな らず目を通しておいてほしい。

②使用キャラクター別攻略

そのキャラクターを使って勝ち抜く ために有効な戦法を、基本バターンと 専用バターンにわけて紹介。通常は前 者の戦法で、中~終盤(目安としては 4、5人目以降)に登場した特定の相手 に対しては後者の戦法で闘おう。ただ し、本作の CPU キャラクターのアル ゴリズムには多少のランダム性がある ため、100%ハマるとはかぎらない。 また、本章で紹介している攻略法は、 どのISMのキャラクターでも問題な く利用できるように、スーパーコンボ

やオリジナルコンボ、特定のISMの キャラクターのみ使用可能な技に頼ら ないものにしてある。なお、文中にあ る基本技で遠近があるにもかかわら ず、その区別を書いていない場合、ど ちらを使っても支障がないことを示す。 ③シャドルー強化兵士壊滅マニュアル

10 人目のファイナルベガ (CPUへ ガ)と、乱入戦に登場するバイソン、 ユーリ&ユーニの倒しかたを解説。

CPUキャラクターの特徴

サガットはどっしりとかまえて待ち 戦法、春麗は跳びこみを多用する…… といった感じで、CPU キャラクターは 各自の持ち味を活かした行動パターン を持っている。しかし、以下のように、 全般的に共通する特徴や行動パターン も存在するので覚えておくこと。 ①ガードが固い

とくに、跳びこみからの連続技に対 するガードは強固で、ジャンプ攻撃の 打点が高かったり、着地直後の攻撃を 出すのが遅れたときには、序盤(1~ 3人目)の相手でもしっかりとガードを 固めてくる。基本バターンのなかには 跳びこみ連続技を多用しているものも 多いので、確実にキメられるように、し っかりと練習しておこう。

②同じ必殺技を連発する

ケンの昇龍拳やガイの武袖旋風脚に 代表されるように、特定の技を(おも に弱→中→強の順番で)連発してくる キャラクターが多い。反撃可能な必殺 技と対処法については、右ベージの基 礎知識2にある「CPUキャラクター別 反撃ポイント一覧」を参照のこと。

③スーパーコンボを食らいやすい

スーパーコンボ(とくに飛び道具or 打撃技タイプ) に対しては意外に無防 備で、近距離から空振りしないように 出せば、たいてい食らってくれる。X-ISM か Z-ISM のキャラクターを選択 したときは積極的に狙いたい。

④基本技の空振りに反応する

特定のCPUキャラクターに見られ る行動で、具体的には以下の4つ。

● CPU リュウ·····こちらが弱攻撃を

空振りすると、後方ジャンプ直後の空 またはその場でいきなり波動拳を撃つ。

- CPU アドン、豪鬼、ザンギエフ······ しゃがみらの空振りに反応して跳びこ んでくる。垂直ジャンプの場合もあり。
- CPU ダン……何かしらの技の空振 りに反応して、強・断空脚を出す。
- ●ファイナルベガ……弱攻撃の空振り に反応して、サイコショットを撃って くる。くわしくはP.378を参照。

ガードは固め

- 部の相手をの ぞき、起き上がり時 -ドが非常に固 い。効率良くダメー ジを与えるためには







必殺技を連発する

◆仏鈴枯を連発し てきたらチャンス、 - Kor回避したお とに連続技やスー パーコンホで反撃

基礎知識と 反撃ポイントをのがすな

基本パターンおよび専用パターンを使っていくだけでも、エンディングを迎えることは十分可能だ。しかし、CPUキャラクターが使う連係のなかには、空振りさせたり、ガードしたあとに反撃できるものもある。それをま

とめたのか下の一覧表。これを覚えて 実行し、勝利をより確実なものとしよう。ちなみに、ファイナルベガ、パイ ソン、ユーリ&ユーニの反撃ポイント は、シャドルー強化兵士壊滅マニュア ル(一 P.378) を参照のこと。



▼アルゴリズムのスキをつ

▼CPUキャラクター別 反撃ポイント一覧

CPUキャラクター	反撃可能な連係、連続技	対処法
リュウ	後方ジャンプ(直後の空中電巻旋風脚)→着地と同時に波動拳	波動拳を先読みして跳びこみ連続技
ケン	弱・昇龍拳→中・昇龍拳→強・昇龍拳	昇龍拳の降りぎわに連続技で反撃
春麗	①後方ジャンブ×2→気功拳、2)一定時間しゃがんだあとに気功拳	気功拳を先読みして跳びこみ連続技
サガット	①タイガーショット、②タイガープロウ(or タイガーアッパーカット)	①はしゃがんで回避後、②はガード後に反撃
アドン	ジャンプ中ド→立ち弱ド→ライジングジャガー	ライジングジャガーをガード後、降りぎわに連続技
パーディー	ブルホーン×3	無敵技などでカウンターを狙う or ガード後に反撃
ガイ	①弱・武神旋風脚→中・武神旋風脚→強・武神旋風脚、②影すくい、首狩り	①は武神~の降りぎわに、②はガード後に反撃
ソドム	①弱・ジゴクスクレイブ×3、②ジャンプ強®→ブツメツパスター	①ガード後に反撃、②ブツメツ~を対空技で迎撃
ナッシュ	ジャンプ強♀→しゃがみ中♀→サマーソルトシェル	サマーソルトシェルをガード後、降りぎわに連続打
ローズ	弱、ソウルスルー→中、ソウルスルー→強・ソウルスルー	ソウルスルーの降りぎわに連続技
豪鬼	遠距離で天魔空刃脚を空振り→着地と同時に強、灼熱波動拳	強・灼熱波動拳を先読みして跳びこみ連続技
ダン	強·断空脚	立ちガードしたあとに連続技で反撃
ダルシム	ヨガテレポート	出現したところに連続技や足払いで反撃
ザンギエフ	とくになし	
元	忌流・しゃがみ弱e×2→忌流・立ち中e or 蛇穿	ガード後に無敵技や足払いなどで反撃
ロレント	①バトリオットサークル、②メコンデルタアタック	ガード後に①連続技で反撃、②リーチの長い技で反撃
さくら	①ジャンプ強 P→しゃがみ中・P→強・春風脚、②しゃがみ中®→強・咲桜拳	①は春風脚、②は咲桜拳をガードしたあとに反鳴
ブランカ	サブライズバック×2→強・ローリングアタック	無敵技や飛び道具などでカウンターを狙う
E.本田	しゃがみ強火→強・スーパー頭突き	無敵技や飛び道具などでカウンターを狙う
バルログ	しゃがみ強 ⑥×2	ガード後に連続技や足払いなどで反撃
キャミィ	フーリガンコンビネーション	跳びこんできたところを対空技で迎撃
コーディー	とくになし	-Autoritorian
R.ミカ	フライングピーチ→シューティングビーチ	シューティングピーチをガード後に連続技で反響
かりん	紅蓮拳、無尽脚(or紅蓮無尽脚)、烈雅破、烈尖頂肘	ガード後に無敵技や足払いで反撃

基礎知識 CPUキャラクターのISMについて

CPUキャラクターのISMは右のテーブルによって決定される。A~Pの計16種類のなかからひとつがゲーム開始時にランダムで選択されるのだ。

なお、乱入戦と10人目のCPUキャラクターは、かならずSHSMという 特殊なISMになる(ただし、10人目 として登場するCPUリュウのみ Z-ISM)。S-ISMのSはSHADALOO (シャドルー)の略で"スーパー"や"ス ベシャル"といった意味合いも含む。ス ーパーコンボゲージの見た目はX-ISM と同じだが、複数のスーパーコンボを 所有し、空中ガード可能など、そのほ かの能力に関してはス-ISMに近い。

▼ CPU キャラクター用 ISM 決定テーブル

				419 .		-		_		
	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	乱入戦・10人目
Α	Х	Z	V	Z	V	Х	V	Z	-	
8	X	Z	X	Z	V	Z	V	V		
C	Z	Z	Х	V	V	Z	X	V		
	Z	Z	Z	X	V	Z	V	Χ.		
Е	Z	V	Z	V	Х	Z	Z	Х		
F	Z	V	V	X	Z	V	Z	X		
G	Z	V	V	Z	X	Z	V	X		
н	Z	V	V	V	X	Z	Z	X	7	
- 1	Z	V	V	V	Z	X	Z	X	2	S
J	V	X	Z	V	Z	V	X	Z		
K	٧	X	V	Z	Z	V	X	Z		
L	V	Z	Z	V	X	Z	X	V		
M	V	Z	V	Z	V	X	Z	X.		
N	V	V	X	Z	Z	V	X	Z		
	٧	V	Z	Z	X	V	Z	V		
P	V	V	Z	X	7	V	X	Z		

対CPU避

リュウ

無敵技の昇龍拳があるおかげで、ど のキャラクターに対しても比較的ラク に馴える。相手をダウンさせたあとは、 跳びこみ連続技で一気にキメろり

基本パターン

跳ばせて落として、跳びこみ連続技!

相手が近づいてきたら、しゃがみ中® (→強・波動拳) でケンセ イレ、跳びこんできたら対空技で迎撃する。対空技についてはワ ンポイント・アドバイスの頂を参昭、強、昼龍拳で迎撃すればダウ ンを奪えるので、そのあとはジャンプ強甲を相手の起き上がりに 重ねて跳びこみ連続技を狙っていこう。アドンと表鬼に対しては、 右の連続写真の要領でジャンプを誘えば、さらにラクに倒せる。







▲しゃがみ中Pの空振りで相 ▲対空技で迎撃。 魔賽斬空には注意すること

CPU ケン、サガット

基本バターンで相手をダウンさせた あと、相手に密着して、起き上がりに しゃがみ強化を重ねよう(やや遅めに 出すこと)。相手は何か技を出そうと して、高確率で食らってくれる。



▲相手が起き 上がりはじめ たときに強く

CPUさくら

画面端で春風脚を待ち、ガード後に しゃがみ弱化→強・竜巻旋風脚という 連続技で反撃する。ダウンさせたら、 起き上がりにジャンプ強甲を重ねて、 跳びこみ連続技を狙っていこう。



■ IN ID さくら に対しては. すばやく反撃 しないと無敵 技で逆に反撃

CPU E.本田

基本バターンで十分勝てるが、より 安全に倒したいなら、遠距離から強・ 波動拳を連発するといい。相手はそれ に反応してスーパー頭突きやしゃがみ 強化を出そうとするので、おもしろい ように食らってくれる。跳びごまれた場 合は、着地するところをしゃがみ強化 でダウンさせて、そのスキに間合いを 離す。画面端に追いこまれた場合は、 前方ジャンプ直後の強・空中竜巻旋風 脚で反対側のスペースへ移動しよう。

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

相手を十分に引きつけての強・昇 **範拳が確実。とっさに出せない人は** 立ち強ので代用するといいだろう。

◆オススメ連続技

ジャンプ強印→しゃがみ中瓜→ 強・波動拳。リュウの基本連続技だ。

◆連続技で気絶から気絶!

画面端に追いこんだ状態で相手を 気絶させたときは、ジャンプ強P→ 近距離立ち強₽→強・竜巻旋風脚 →空中の相手にしゃがみ中Pで追い 打ち→強・竜巻旋風脚という連続技 を狙いたい。うまくできれば、相手 を再度気絶させることが可能。

	-									
B	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
Α	ガイ	アドン	ダン	E.本田		ダルシム	豪鬼	サガット	-	-
В	ダルシム	マンギエフ	キャミィ	さくら		ナッシュ	ソドム	サガット		
С	春麗	ガイ	ザンギエフ	ダン		豪鬼	ロレント	サガット		
D	キャミィ	R.ミカ	E.本田	バルログ		バーディー	元	サガット		
E	アドン	バルログ	ガイ	ソドム		R.ミカ	サガット	豪鬼		
F	ブランカ	ダン	さくら	コーディー		バルログ	サガット	かりん		
G	R.ミカ	春麗	ロレント	バーディー		サガット	サンギエフ	ナッシュ		
Н	元	E.本田	ンドム	かりん	P	サガット	キャミィ	ブランカ	7	^
-1	バルログ	タルシム	ナッシュ	豪鬼	7	アドン	かりん	ザンギエフ	ケン	ガ
J	コーディー	さくら	アドン	キャミィ		かりん	春麗	バルログ		
K	E.本田	かりん	R.ミカ	ザンギエフ		ロレント	フランカ	アドン		
L	バーディー	ソドム	春麗	元		ガイ	さくら	コーディー		
М	ダン	コーディー	東鬼	タルシム		かりん	R.ミカ	E.本田		
N	さくら	ロレント	バーディー	ブランカ		キャミィ	ナッシュ	ダルシム		
0	ソドム	元	ブランカ	春麗		コーティー	E.本田	豪鬼		
Р	ナッシュ	バーディー	元	ロレント		ダン	ガイ	366		

対 CPU戦 攻略

ケン

基本的な戦法はリュウと同じ。ジャンプのすばやい相手に苦戦を強いられるかもしれないが、問合いに応じて対空技を使いわけていけば大丈夫。

基本パターン

やっぱり基本は跳ばせて落とす!

リュウと同じく、跳ばせて落とす戦法がメインになる。相手が近づいてきたら、しゃがみ中心(一強・波動拳)でケンセイし、跳びこんできたら問合いに応じた対空技で理撃するという、対応型の戦法で闘っていこう。なお、リュウのページで紹介しているサガットと E、本田用の専用バターンは、ケンの対 CPU 戦においても使用可能。下記のバターンと合わせて目を適しておくといい。



▲相手をダウンさせたあとは 跳びこみ連続技の出番

いが、間合いに応じて対けていけば大丈夫。

▼すばやい相手に対しては、



CPUアドン、豪鬼

しゃがみ中Pの空振りで跳びこみを 誘い、対空技で迎撃していく。中Pの 動作中に跳びこまれると対処できない ので、中Pを1発出すごとに相手の動 きをよく見て、つぎの行動に移ること。



CPU t<5

画面端で春風脚をガードしたあとに 強・昇能拳で反撃していけば勝てる。 図20ケンで、スーパーコンポゲージが タマっているときは、昇龍裂破や神龍 拳で反撃してもかまわない。



▼不用意なケンセイは春風 脚にツブされるのがオチ。 ガード後に反撃あるのみだ

CPU元

下の写真の間合いで遠距離立ち中® を出すと、元は足払い(おもに忌流の しゃがみ中®)を出してきて、勝手に 食らってくれる。以上の戦法と基本パ ターンを併用して関おう。



▲遠距離立ち 中®で元の足 払いをツブし ていく。跳び こんできたら

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

強・昇龍拳か立ち強®を使う。**☑** ケンのみ、相手が離れた位置に着地 しそうなら近距離立ち中心も有効。

◆オススメ連続技

ジャンブ強 P→しゃがみ中 N→ 強・波動拳。ダメージ優先なら、強・ 波動拳を中・昇龍拳に変えること。

◆ガードクラッシュを狙え

相手を画面端に追いつめたら→ + 強Kを連発しよう。スキなく出しつ づければ、相手はガードを固めたま 動かなくなるため、ガードパワー ゲージをガンガン減らせる。ガード クラッシュさせて連続技をキメろ!

	-									
	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	ソドム	バルログ	サガット	ガイ		キャミィ	アドン	ナッシュ		
В	E.本田	豪鬼	ダン	キャミィ		R.ミカ	ローズ	バーディー		
С	ザンギエフ	春麗	ロレント	R.ミカ		E.本田	ダルシム	ブランカ		
D	キャミィ	ガイ	ゼンギエフ	E.本田		ソドム	元	コーディー		
Ε	R.ミカ	サガット	キャミィ	ソドム		ザンギエフ	ナッシュ	バルログ		
F	ロレント	ダン	R.ミカ	アドン		ナッシュ	バーディー	豪鬼		
G	ダン	ロレント	E.本田	ロース		バーディー	ブランカ	春麗		
н	サガット	ザンギエフ	ソドム	ダルシム	か	ブランカ	コーディー	ガイ	さくら	×
- 1	豪鬼	キャミィ	アトン	元	りん	コーディー	バルログ	サガット	6	ガ
J	春麗	R.ミカ	ローズ	ナッシュ		バルログ	豪鬼	ダン		
K	ガイ	E.本田	タルシム	バーディー		豪鬼	春麗	ロレント		
L	コーディー	ソドム	元	ブランカ		春麗	ガイ	ザンギエフ		
M	バルログ	アドン	ナッシュ	コーディー		ガイ	サガット	キャミィ		
N	ブランカ	ローズ	バーディー	バルログ		サガット	ダン	R.ミカ		
0	バーディー	ダルシム	ブランカ	豪鬼		ダン	ロレント	E.本田		
P	ナッシュ	元	コーディー	春麗		ロレント	ザンギエフ	ソドム		

対 CPU 戦 攻略

春麗

CHUN-LI

しゃがみ強化をうまく使えば、簡単 にクリアできる。基本バターンの連係 でガードクラッシュさせたら、スーパ ーコンボやオリジナルコンボで攻撃だ。

基本パターン

しゃがみ強化を使いこなせ!

しゃがみ強心を空振りしないように連発していけば、ほとんどの相手に勝つことができる。うまく相手をダウンさせたら、そのあいだに密層。起き上がるところに近距離立ち強争のr しゃがみ強化しゃがみ強化とガードさせ、相手のガードパワーゲージを減らしていこう。画面端に追いつめられたら、三角跳びで画面中央側へ移動したあとに、ふたたび上記のパターンをくり返せ。







▲ すかさずしゃがみ強 K へ。 食らってくれることも多い

CPUアドン、ザンギエフ

しゃがみ弱 Pの空振りで跳びこみを 誘い、対空技で迎撃していく。ザンギ エフに対しては、跳びこんできたのを 確認してから、こちらもジャンプして 空中投げをキメることもできる。



■ X アドンが 相手のときは ジャンプ®で 背後にまわら れないように 画面端で載え

CPUロレント、Vコーディー

このふたりの跳びこみは、画面端で しゃがんでいるだけで回避することが 可能だ(ロレントの写真の技をのぞく)。 跳びこんできたところを、しゃがみ強 (P) or 強化などで確実に迎撃しよう。



CPUさくら、バルログ

ふつうにしゃがみ強火を出すとツブ されやすい。画面端で待って、さくら の春風脚、バルログのしゃがみ強火を ガードしたあと、しゃがみ中戸一強・ 天昇脚のr双発剄の連続技で反撃だ。



ワンボイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

早めのしゃがみ強心が有効な対空 技となる。 **区以**春麗で、タメが完成 している場合は強・天昇脚でもいい。

◆オススメ連続技

ジャンブ強®→しゃがみ中®→ 強・天昇脚がベスト。図春麗は強・ 天昇脚を強・双発剄で代用すること。

◆ 🖫+強 🕅 →強・天昇脚をキワめろ!

区四春顧限定パターン。 ★+強 ≪ をガードさせ、着地したあとに強・ 天昇脚を出すと(着地と同時ではな く、一関だけ待つのがコツ)、相は は反撃しようとして天昇脚を食らっ てくれる。これをくり返せば楽勝だ。

_	_										
ш	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	乱入戦	10人目
Α	ダルシム	睾鬼	ブランカ	さくら		ソトム	ダン	かりん	-	-	
В	ザンギエフ	リュウ	E.本田	元		サガット	ロレント	バルログ			
С	サガット	かりん	ケン	ローズ		ザンギエフ	ガイ	コーディー			
D	ソドム	バルログ	さくら	豪鬼		ダルシム	アドン	R.ミカ			
Е	リュウ	コーディー	元	ソトム		ダン	かりん	ブランカ			
F	要鬼	R.ミカ	ローズ	サガット		ロレント	バルログ	E.本田	h. I		
G	ローズ	フランカ	豪鬼	ザンギエフ		ガイ	コーディー	ケン		그	
Н	元	E.本田	リュウ	ダルシム	<u>1</u>	アドン	R.ミカ	さくら	+ +	ij	^
- 1	さくら	ケン	ソドム	アドン	7	リュウ	フランカ	元	+ = 1	& ユ	カ
J	ケン	さくら	サガット	ダン	'	かりん	E.本田	ローズ		=	
K	E.本田	元	ザンギエフ	ロレント		バルログ	ケン	豪鬼			
L	R.ミカ	ローズ	ダルシム	ガイ		コーディー	さくら	リュウ			
M	ブランカ	ダルシム	タン	かりん		R.ミカ	元	ソドム			
N	コーディー	ソドム	ロレント	バルログ		ブランカ	ローズ	サガット			
0	バルログ	サガット	ガイ	コーディー		E.本田	豪鬼	ザンギエフ			
P	かりん	ザンギエフ	アドン	R.ミカ		ケン	リュウ	ダルシム			

対CPU戦 攻略

サガット

SAGAT

基本パターン

跳びこみからの連係で押さえこめ!

ラウンド開始画後から、ジャンプ強≪→強・タイ ガークラッシュ→強・タイガーブロウ(図サガット は弱・タイガーアッパーカット/以下同)という連 係で攻めていく。強・タイガーブロウを画面端付 近でヒットさせた場合は、そのあとさらに強・タ イガーブロウで追い打ちをキメることが可能だ。



▲直後の強・タイガーブロウを 高確率で含らってくれる

CPUアドン、ザンギエフ

しゃがみ弱 P or 中 P を空振りして、 相手がそれに反応して跳びこんできた ところを対空技で迎撃する。アドンに は早めのしゃがみ強 P、ザンギエフに は立ち強 R が対空技として有効。



CPU E.本田

遠距離から弱・グランドタイガーショットを連発するだけで、おもしろいように食らってくれる。跳びこまれたときは下の写真の方法で対処。気絶させたら、すかさず接近して連続技だ。



◆跳びこまれ たらしゃがみ 強心でダウン させて、その スキに間合い を離すのだ

ラッシュのコマンドが異なるので注意。 CPU リュウ

攻撃力が高く、少ない手数で相手を

倒せるので、比較的ラクにクリアでき るはず。なお、**図**サガットはタイガーク

画面端に下がって待機し、リュウが前方ジャンプ直後の強®を空振りするか、目の前で波動拳を撃った直後に、 《通常投げで画面端側へ投げる。このあとは、リュウが完全に起き上がったところに強・タイガーブロウを出すのをくり返す。リュウをダウンさせられなかったら、その時点でやりなおし。

CPU豪鬼

源鬼が近くにきたら垂直ジャンブを して、相手が地上で技を出していたら 下降中に、それ以外は上昇中に強心を 出す。以下くり返し。空中ガードされ たら着地後に跳びこみ連続技を狙え。



◆しゃがみ弱 (P)の空振りで 跳びこみを誘 い、対空技で 迎撃していく 戦法も有効だ

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

相手を十分に引きつけての弱・タ イガーブロウで迎撃していこう。 遠 距離からの跳びこみには、立ち強化 や早めのしゃがみ強息なども有効。

◆オススメ連続技

ジャンブ強®→立ち弱® (1 ヒット目)→強・タイガーブロウ。相手が 画面端にいる場合は、さらに強・タイ ガーブロウで追い打ちがキメられる。

◆残り体力でリードしているときは?

遠距離から弱・タイガーショットを 連発して判定勝ち(タイムオーバー) を狙うのも手。とくに、近づかれる とコウいケンなどに比較的有効だ。

8	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人自	10人目
A	ロレント	ケン	元	ザンギエフ		ナッシュ	ソドム	アドン		
В	ローズ	豪鬼	キャミィ	ダルシム		春麗	ガイ	アドン		
С	ガイ	ナッシュ	バルログ	ブランカ		バーティー	ローズ	アドン		
D	ソドム	春麗	かりん	E.本田		さくら	ロレント	アドン		
Ε	コーディー	バーディー	ソドム	ケン		R.ミカ	アドン	サンギエフ		
F	R.ミカ	さくら	ガイ	豪鬼		コーディー	アドン	ダルシム		
G	さく 5	ザンギエフ	ローズ	ナッシュ		アドン	元	フランカ		
н	バーディー	ダルシム	ロレント	春麗	4	アドン	キャミィ	E.本田	IJ	~
- 1	春麗	ブランカ	元	バーティー	ン	ソドム	バルログ	ケン	ゥ	ガ
J	ナッシュ	E.本田	キャミィ	さくら		ガイ	かりん	豪鬼		
K	豪鬼	コーディー	パルログ	R.ミカ		ロース	ザンギエフ	ナッシュ		
L	ケン	R.ミカ	かりん	コーディー		ロレント	ダルシム	春殿		
М	E.本田	かりん	ザンギエフ	ソドム		元	ブランカ	バーディー		
N	ブランカ	バルログ	ダルシム	ガイ		キャミィ	E.本田	さくら		
0	ダルシム	キャミィ	フランカ	ローズ		バルログ	ケン	R.ミカ		
P	ザンギエフ	元	E.本田	ロレント		かりん	東鬼	コーディー		

対CPU戦 攻略

アドン

ADON

基本パターン

画面端に追いこむまでが勝負!

まずは、強、ジャガートゥース一弱・ライジング ジャガーという連係をくり返して、相手を画面端 に退いこもう。そのあとは、空振りしないように 弱、ライジングジャガーを連発するだけでいい。相 手をダウンさせたら、起き上がりに弱、ライジング ジャガーを重ねて、以下くり返しだ。

▶ CPU春麗、バーディー

前方ジャンプ直後に中央を出して相

手に跳びこみ、着地と同時に通常投げ

という連係でダメージを与えるのをく

り返す。春麗に対しては相手の背後へ

着地するように、バーディーに対して

は中®をヒットorガードさせるように 跳びこむこと。タイミングが含わず、

着地前に反撃されるなら、しゃがみ強

※や弱、ライジングジャガーを使って

いったんダウンを奪い、そのあいだに



▲画面端に追いつめたら弱・ ライジングジャガーを連発

CPUソドム、ローズ、ダルシム

相手が跳んでくるのを待ち、間合い に応じた対空技で迎撃していく。弱、 ライジングジャガーで迎撃した場合は ダウンを奪えるので、そのあとに基本 パターンへ終行してもいい。



◆ めくり気味 に跳びこんで くるローズに 対しては画面 端を背負って

ジャガートゥースとライジングジャガーを併用して闘っていく。相手を画面端に追いこんだあとのラッシュは、すばやいコマンド入力がポイントだ。

CPU リュウ

試合開始時よりも少し離れた間合いから、立ち頭®を出して波動拳を誘い、そのスキに跳びこみ連続技をキメ ていこう。ちなみに、相打ちになることが多いものの、基本バターンも通用 するので、自分の残り体力に余裕がある場合には、こちらの戦法で強引にダ メージを与えにいってもいい。

CPU サガット

しゃがみ強いでダウンを奪って密着 したあと、起き上がりにしゃがみ強い を遅めに重ねるのをくり返すだけだ。 サガットは反撃しようとして、強いを おもしろいように食らってくれる。



ワンポイン ハ・アドバイス

間合いを調整して跳びこもう。

◆跳びこまれたら?

弱、ライジングジャガーでの迎撃 がもっとも確実だ。基本技では、近 距離立ち強®、立ち強厚、しゃがみ 強原などが対空技として使用可能。

◆オススメ連続技

ジャンプ中®一立ち弱®一弱・ラ イジングジャガー(画面端にいる相手 には、さらに弱・ライジングジャガーで 追い打ち)。少しでも問合いが遠いと 感じたら、立ち弱®は省略すること。

◆そのほかの戦法

スタートから強・ジャガートゥース を連発。1~4人目くらいまでの相 手なら、これだけでもラクに倒せる。

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	ナッシュ	タン	ブランカ	リュウ		バルログ	元	サガット		
В	春麗	さく5	リュウ	バーディー		ロレント	ガイ	サガット		
С	ガイ	ナッシュ	バーディー	ソドム		ダルシム	春麗	サガット		
D	元	ガイ	ソドム	R.ミカ		ザンギエフ	ナッシュ	サガット		
E	ザンギエフ	R.ミカ	E.本田	バルログ		元	サガット	かりん		
F	ダルシム	かりん	R.ミカ	ロレント		ナッシュ	サガット	コーディー		
G	ロレント	コーディー	バルロク	ダルシム		サガット	ダン	フランカ		
Н	バルログ	ブランカ	ロレント	ザンギエフ	ケン	サガット	さくら	リュウ		^
- 1	R.ミカ	リュウ	ダルシム	元	ン	春麗	かりん	バーディー	2	ガ
J	E.本田	バーディー	ザンギエフ	ナッシュ		ガイ	コーディー	ソドム		
K	ソドム	バルログ	元	春麗		ダン	ブランカ	E.本田		
L	バーディー	E.本田	ナッシュ	ガイ		さくら	リュウ	R.ミカ		
M	リュウ	ソドム	春麗	ダン		E.本田	バーディー	バルログ		
N	コーディー	ザンギエフ	ガイ	さくら		かりん	ソドム	ロレント		
0	ブランカ	ロレント	ダン	かりん		コーディー	E.本田	ダルシム		
P	かりん	ダルシム	さくら	コーディー		ブランカ	R.ミカ	ザンギエフ		

BIRDIE

ミ本バターン

反撃する間を与えず、一気にKO!

ジャンブ』要素+強P→相手から離れるまでし ゃがみ弱戸を連発→ジャンプ 1 要素+強戸……と いう連係で攻めていく。しゃがみ弱(P)は、最初は ガードされていても、相手が動こうとして途中から ヒットすることが多い。攻めているうちに相手が気 絶した場合は、コマンド投げか連続技をキメよう。 空技をツブしつつ接近



▲ジャンプ J 要素十強 P で対

▶ CPUケン、サガット

目の前に近づいてきたところでブル ホーンを出すだけ。ケンは、残り体力 が多いとひんばんにジャンブしてブル ホーンを避けるので、あらかじめ対空 迎撃でダメージを与えておくといい。



4 予備動作中 に無敵時間が あるため。相 手の技をかわ しつつ攻撃す

CPUさくら

画面端で待ち、春風脚をガード後に しゃがみ弱P→弱・ブルヘッドの連続 技で反撃する。しゃがみ中化→強、咲 桜拳の連係をガードしたあとも反撃可 能なので、見のがさないように。



このあとに 強・呼桜巻を 出してくる。 ガードしたら

持ち前のパワーを活かした、豪快か つ強引な戦法でダメージを与えていく。 いったん接近したら、気絶させるか倒 すまで攻撃の手をゆるめるな。

▶ CPUリュウ、アドン、豪鬼

バーディーがジャンブ ♥ 要素+強P で跳びこんだあと、リュウは昇龍拳、 アドンはライジングジャガー、豪鬼は 豪昇龍拳で反撃してくることが多い。 よって、着地後はしゃがみ弱甲を出さ ずにガードを固め、相手が上記の技を 出してきたら、着地時のスキに反撃。 出さなかったらふたたび跳びこもう。

CPUロレント

画面端でしゃがみガードを固めてい れば、写真の攻撃以外はまず食らわな い。ロレントの跳びこみを待ち、着地 するところに立ち強化やしゃがみ強化 などでダメージを与えていこう。



▲この位置か らのメコンデ ルタエアレイ ドだけは食ら ってしまう。

ワンポイント アドバイス

◆跳びこまれたら?

しゃがみ強甲。これで迎撃できな い跳びこみには手を出さないこと。

◆オススメ連続技

ジャンプ強 Kior ジャンブ 1 要素+ 強 P→しゃがみ強 P (1 ヒット目。▼ バーディーなら2ヒット目でも可) →弱・ブルヘッド。

◆ファイナルブルホーンをキメろ!

基本パターンではPボタンしか使 わないので、相手を気絶させたとき の追加ダメージ用に依ボタンでブル ホーンをタメておくといい。ファイ ナルまでタメたブルホーンなら、前 述の連続技よりも攻撃力が高い。

					_			_		_	
	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	乱入戦	10 人目
Α	ガイ	π	ソトム	ダン		ローズ	バルログ	キャミィ			
В	アドン	リュウ	ナッシュ	さくら		春麗	バルログ	キャミィ			
С	春麗	豪鬼	かりん	コーディー		バルログ	リュウ	キャミィ			
D	ローズ	ソドム	ダン	R.ミカ		バルログ	豪鬼	キャミイ			
E	サガット	ナッシュ	さくら	ザンギエフ		アドン	ソドム	キャミイ			
F	ケン	かりん	コーディー	サガット		ガイ	ナッシュ	キャミィ			
G	ザンギエフ	ダン	R.ミカ	ケン		ロレント	かりん	キャミィ			
н	R.ミカ	846	ザンギエフ	ローズ	E,	ダルシム	ダン	キャミィ	ブラ	バイ	×
1	コーディー	R.ミカ	サガット	春麗	本田	元	キャミィ	バルログ		13	Ħ
J	245	コーディー	ケン	アドン		リュウ	キャミィ	バルログ			
к	ダン	ザンギエフ	ローズ	ガイ		キャミィ	さく 5	バルログ			
L		サガット					コーディー		\$		
М		ケン			1		R.ミカ				
		ローズ					ザンギエフ				
0		春麗					サガット				
P		アドン					ケン				

対 CPU 戦 攻略

ガイ

CPUキャラクターには弱・武神イズナ落としが絶大な効果を発揮する。 基本パターンの連係をマスターすれば、対CPU戦はクリアしたも同然だ。

基本パターン

弱・武神イズナ落としで投げまくれ!

週距離立ち中®をヒットorガードさせ、それをキャンセルして 弱・武神イズナ落としを出そう。相手はガードボーズのまま動か なくなるので、そこを®ボタンで投げることが可能だ。立ち中® は手の先端のみを当てること。また、相手を画面端に違いこんだ ときは、いったん後退して画面中央に誘導してからパターンに復 帰せよ(武神イズナ落としは画面端の相手を投げられないため)。



▲相手が写真くらいの間合い まで近づいてきたら……



▲立ち中P。ここからキャンセル弱・武神イズナ落としだ

CPUアドン

やたらと手足を振りまわすために、 基本パターンに持ちこみづらい。さい わいアドンはしゃがみ中®に反応して 跳びこんでくるので、これを対空技で 迎撃するのをくり返せばOK。



◆ときおり出してくるライジングジャガー。ガードしたあとに連続技で反撃だ

CPUさくら、バルログ

さくらは春風脚、バルログはしゃが み強収をガードしたあとに、基本パタ ーンの連係で反撃する。ガードクラッ シュさせられても、たいした攻撃は受 けないので、落ちついて購おう。



◆やたら跳びまわるので、 いきなり立ち 中間を当てる のは困難。し

CPU ☑コーディー

☑コーディーには立ち中®を避けられてしまうため、かわりにしゃがみ弱 ®を使って基本パターンを実行する。 画面端でしゃがんで待ち、対空迎撃に 専念する戦法も有効だ(写真参照)。



ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

しゃがみ強®か早めの強・武神旋 風脚で迎撃。テクニックに自信があれば、しゃがみ中®で迎撃→強・武 神旋風脚で追い打ちという手も。

◆オススメ連続技

ジャンプ強®→立ち中®→立ち強 ®→弱・崩山斗。テクニックを要す るが、ジャンプ強®→武神獣鎖拳を たたきこむのも悪くない。

◆武神獄鎖拳でラッシュをかけろ!

ジャンプ ♥ 要素 + 中 ® → 武神嶽鎖 拳という連係が、大半の相手に有効 だ。基本バターンで画面端に追いつ めたときなどに狙っていくといい。

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	コーディー	ブランカ	リュウ	さくら		ナッシュ	ダン	豪鬼		
8	キャミィ	ロレント	ケン	ナッシュ		コーディー	ソドム	春麗		
С	ダルシム	サガット	R.ミカ	コーディー		キャミィ	ザンギエフ	アドン		
D	ナッシュ	ケン	バーディー	キャミィ		ダルシム	リュウ	E.本田		
E	バーディー	R.ミカ	さくら	タルンム		ダン	豪鬼	バルロク		
F	さくら	バーディー	ナッシュ	ダン		ソドム	春麗	ブランカ		
G	R.ミカ	さくら	コーディー	ソドム		ザンギエフ	アドン	ロレント		
Н	ケン	ナッシュ	キャミィ	ザンギエフ	かり	リュウ	E.本田	サガット	_	^
1	ロレント	コーディー	ダルシム	フランカ	'n	サガット	バルログ	ケン	元	ガ
J	サガット	キャミィ	ダン	ロレント		兼鬼	ブランカ	R.ミカ		
K	フランカ	ダルシム	ソドム	豪鬼		バルログ	ロレント	バーディー		
L	アドン	ダン	豪鬼	春麗		ブランカ	サガット	さくら		
М	E.本田	ッドム	春麗	アドン		ロレント	ケン	ナッシュ		
N	バルログ	ザンギエフ	アドン	E.本田		リュウ	R.ミカ	コーディー		
0	春麗	りュウ	E.本田	バルログ		R.ミカ	バーディー	キャミィ		
P	豪鬼	アドン	バルログ	ザンギエフ		バーディー	さくら	ダルシム		

対CPU戦 攻略

ソドム

SODOM

基本パターン

しゃがみ強化で押していこう!

試合開始時くらいの間合いから、しゃがみ強化を 連発する戦法が有効。しゃがみ強化を前方ジャンプ などで回避されたときは、その降りぎわをしゃがみ 強化で攻撃しよう。うまく相手をダウンさせること ができたら、起き上がりを待って上記の間合いから ふたたびしゃがみ強化。これを最後までくり返せ。



▲攻撃判定の先端のみを当て るように出すのがコツ

対空技としても重宝する、しゃがみ 強化が攻めの主軸。この技を出すタイ ミングと間合いさえ覚えてしまえば、 ほとんどの相手を倒すことができる。

CPU ザンギエフ

レバーを↑へ入れっぱなしにして、空振りしないように垂直ジャンプ強®を連発するだけでいい。コツは、ザンギエフの頭部を狙って攻撃を仕掛けること。 図図ソドムなら、空中ガードの操作もかねてレバーをへへ入れっぱなしにしておき、画面端で後方ジャンプ 強K 水連発するのも有効が。

CPUロレント

相手の跳びこみのうち、写真よりも 遠い位置から跳んできたメコンデルタ エアレイドは、しゃがんでいるだけで 避けられる。着地するところにしゃが み強くや通常投げをキメていこう。



◆ この位置より近い間合いからのメコンデルタエアレイドには立ちガードで対処

CPU ブランカ、バルログ

このふたりに対しては対空迎撃を行ないつつ、以下の技を待ってガード後に反撃していこう。ガードクラッシュ させられる場合もあるが、大ダメージを受けることはまずない。

● VS ブランカ

ローリングアタックをガードしたあ とに強・ジゴクスクレイブで反撃。

● VS バルログ

しゃがみ強®を近い間合いでガード したあとに、しゃがみ強®で反撃。



ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

相手が頭上に落ちてくる場合は早 めのしゃがみ強や、少し離れた位置 ならしゃがみ強やが有効な対空技 となる。後者は、相手の着地点に足 先を置いておく感じで出すのがコツ。

◆オススメ連続技

ジャンプ強®→しゃがみ強®→ 強・ジゴクスクレイブがオススメだ。 図図ソドムなら、強・ジゴクスクレイ ブをメイドノミャゲに変えてもいい。

◆そのほかの戦法

弱攻撃→ブツメツバスターという 連係が大半の相手に有効。テクニッ クに自信があれば、狙ってみよう。

B	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	ケン	バーディー	E.本田	かりん	四ち ツ・ズ イイ シ鬼 ロン ミモ シウロレント	ガイ	キャミィ	ザンギエフ	春巖	べガ
В	豪鬼	ローズ	R.ミカ	E.本田		ナッシュ	元	ブランカ		
С	バルログ	サガット	デンギエフ	さくら		豪鬼	ダルシム	ダン		
D	ナッシュ	さくら	ブランカ	サガット		バルログ	リュウ	コーディー		
E	バーディー	かりん	ダン	ローズ		ケン	アドン	R.ミカ		
F	ガイ	E.本田	コーディー	バーディー		キャミィ	ザンギエフ	かりん		
G	ローズ	R.ミカ	かりん	ガイ		元	ブランカ	E.本田		
н	サガット	コーディー	ケン	ナッシュ		ダルシム	ダン	さくら		
1	E.本田	ダン	バルログ	豪鬼		リュウ	コーディー	サガット		
J	かりん	ブランカ	さくら	バルログ		アドン	R.ミカ	ローズ		
ĸ	さくら	ザンギエフ	サガット	ケン		E.本田	かりん	バーディー		
L	R.ミカ	アドン	ローズ	キャミィ		ザンギエフ	E.本田	ガイ		
М	ダン	ダルシム	ルシム バーディー	元		フランカ	さくら	ナッシュ		
N	コーディー	リュウ	ガイ	ダルシム		ダン	サガット	東鬼	- Carried	
0	ブランカ	元	ナッシュ	リュウ		コーディー	ロース	バルログ		
P	ザンギエフ	キャミィ	豪鬼	アドン		B.ミカ	バーディー	ケン		

対 CPU 戦 攻略

ナッシュ

強、サマーソルトシェルがヒットして相手をダウンさせれば勝ったも同然。問題は、倒すまでに時間のかかることだが、そこは工夫しだいだ。

基本パターン

強・ソニックブームで近づかせるな!

しゃがみガードを固めて待ち、相手が近づいてきたらしゃがみ 中®でケンセイし、跳びこんできたら強、サマーソルトシェルで 迎撃していく。自分がステージ中央付近か画面端にいる状態なら 以上の手順で聞合いを離せるので、あとは強・ソニックブームを 連発すれば、時間はかかるが安全に倒せる。早く倒したいときは、 強・ソニックブーム連発へ持ちこまずに対空迎撃をくり返せ。



▲跳びこんできたところ を強・サマーソルトシェ ルで迎撃し、相手をダウ ンさせたら……



▲間合いを離して強、ソニックブームを スキなく連発していくだけでOK

CPU豪鬼

豪鬼が目の前にきたら垂直ジャンプ をして、相手が豪波動拳や阿修羅閃空 を出していたら下降中に、それ以外の ときは上昇中に強⊗を出すと、ヒット しやすい。これをくり返そう。



◀相手は強形を空中ガードすると、直後に飛び道具を撃つ。すぐに 跳びこめ

CPU ダルシム、ブランカ、バルログ

ケンセイのしゃがみ中 ® がツブされ やすいので、対空迎撃に専念したほう がいい。相手の跳びこみを強・サマー ソルトシェルで迎撃したあとは、すか さず基本パターンへ移行しよう。



基礎知識で 紹介した反撃 ポイント(→ P.349)も見 のがさないよ ったしたい

CPU Vコーディー

弱・ソニックブームを撃って、すか さず前進する。相手はソニックブーム を"避け"で回避するが、顔面に弾があ るうちはガードボーズをとりつづける ので、そこに通常投げをキメよう。



ワンポイント アドバイス

◆跳びこまれたら?

必殺技では相手を引きつけての 強・サマーソルトシェル、基本技では 早めのしゃがみ強®がいい。 ☑ナッ シュなら、相手が遠めに着地しそうな ときに立ち中®を使う手も。

◆オススメ連続技

ジャンブ強®→しゃがみ弱® or 中®→強・サマーソルトシェル。

◆強力! 弱・ソニックブーム投げ

相手をダウンさせたら、すばやく 弱・ソニックブームを撃ち、倒れた相 手の上を通過させる。相手は起き上 がると同時にガードボーズのまま固 まるので、そこに通常投げだ。

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
Α	ダルシム	ガイ	かりん	ザンギエフ		アトン	さくら	ソドム		
В	元	E.本田	ケン	ダルシム		ローズ	ダン	ガイ		
С	さくら	R.ミカ	アドン	ダン		サガット	元	バーティー		
D	ダン	バルログ	サガット	さくら		ザンギエフ	ダルシム	E.本田		
Ε	豪鬼	リュウ	ダルシム	元		さくら	ソドム	フランカ		
F	ケン	豪鬼	元	サガット		ダン	ガイ	R.ミカ		
G	リュウ	ローズ	さくら	アドン		元	バーディー	コーディー		
Н	かりん	ザンギエフ	ダン	リュウ	キャ	ダルシム	E.本田	バルログ	D D	^
ŀ	バルログ	サガット	ザンギエフ	R.ミカ	E	ソトム	ブランカ	かりん	ント	ガ
J	コーディー	ケン	ローズ	バルログ		バーディー	R.ミカ	りュウ	·	
K	R.ミカ	アドン	豪鬼	E.本田		ブランカ	コーディー	ケン		
L	ブランカ	かりん	りュウ	ガイ		コーディー	バルログ	豪鬼		
М	E.本田	コーディー	バルログ	ソドム		ケン	かりん	アドン		
N	ガイ	ブランカ	R.ミカ	バーディー		かりん	リュウ	ローズ		
0	ソドム	バーディー	E.本田	ブランカ		豪鬼	ケン	サガット		
Ρ	バーディー	ソドム	ガイ	コーディー		ローズ	豪鬼	ザンギエフ		

対CPU戦 攻略

ローズ

ROSE

オーソドックスに、跳びこみ連続技 をくり返す戦法が主体となる。相手を 気絶させることも多いので、そのとき は確実に大ダメージを与えたい。

基本パターン

しゃがみ強化→跳びこみ連続技!

しゃがみ強米でダウンを奪い、その起き上がりに跳びこみ連続 技を狙っていくのがローズの基本戦法だ。連続技についてはワン ボイント・アドバイスの項を参照。跳びこみには対空技をツブし やすく、めくり攻撃が可能なジャンプ中米を使うが、ダメージ量 を重視したい場合はジャンプ強 ②でもいい。相手が気絶したら、 スーパーコンボやオリジナルコンボで大ダメージを与えよう。



▲リーチの長さは特筆モノ。 この枝でダウンを奪い……

特筆モノ。 ▲相手の起き上かりに跳びこ にい…… んで連続技を狙っていく

CPUアドン、豪鬼

しゃがみ弱 Pを空振りすると、それ に反応して跳んでくるので、対空技で 迎撃していく。ジャンプが比較的ゆる やかなアドンに対しては、強・ソウル スルーで迎撃することもできる。



■ある程度の 先読みは必要 だが不可能に はない。腕に 自信があれば 狙ってみよう

CPUt(5

不用意なケンセイはスーパーコンボ や春風脚のエジキになるので、先に手 を出すのは厳禁。春風脚を待ち、それ をガード後にしゃがみ中®→弱・ソウ ルスパイラルの連続技で反撃しよう。



◆通常の跳び こみは、しゃ がみ強②できる。本 文の戦法と併 用していこう

CPUバルログ

基本バターンでも十分に勝てるが、以下のような戦法もある。ます、しゃかみみいなどをキメてダウンを奪う。そして、相手が完全に起き上がったのを見はからって、強・ソウルスルーを出すのだ。すると、バルログは直後にジャンブし、吸いこまれるように強・ソウルスルーを良らってくれる。このあとも、同じタイミングで強・ソウルスルーを出せば、右へ左へと連続して、バルログを投げまくることが可能だ。

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

しゃがみ強

の、あるいは相手の下 をくぐってからしゃがみ中
ので迎撃。

◆オススメ連続技

ジャンプ中®・しゃかみ中®・弱・ ソウルスパイラル。相手との問合いが 近いときには、ジャンプ攻撃のあとを しゃがみ強®・一強・ソウルスパイラル に変えて大ダメージを狙うのも手だ。

◆強・ソウルスルーで追加ダメージ

対空迎撃を行なうさい、しゃがみ 強Pの出ぎわ(図ローズならいつでも)をヒットさせれば、直後のキャン セル強・ソウルスルーが連続ヒットす る。ぜひともマスターしておきたい。

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	乱入戦	10 人目
A	ダルシム	バーディー	キャミィ	E.本田		ロレント	ダン	春麗			
В	ブランカ	アドン	コーディー	リュウ		ザンギエフ	バーディー	キャミィ			
С	元	豪鬼	R.ミカ	ケン		ブランカ	アドン	コーディー			
D	ザンギエフ	リュウ	かりん	ナッシュ		元	豪鬼	R.ミカ			
E	サガット	春麗	E.本田	ッドム		ダルシム	リュウ	かりん			
F	ロレント	キャミィ	さくら	サガット		ダン	春麗	E.本田			
G	ナッシュ	コーティー	ケン	ロレント		バーディー	キャミィ	さくら		그	
н	ッドム	R.ミカ	ナッシュ	ザンギエフ	ガ	アドン	コーディー	ケン	バル	ب ھ ع	~
1	さくら	かりん	ッドム	ブランカ	1	豪鬼	R.ミカ	ナッシュ	グ	ž	ガ
J	E.本田	さくら	サガット	元		リュウ	かりん	ソドム		1	
K	ケン	ナッシュ	ロレント	ダルシム		さくら	E.本田	サガット			
L	かりん	E.本田	ザンギエフ	ダン		春麗	さくら	ロレント	1		
M	コーディー	ンドム	ブランカ	バーディー		キャミィ	ケン	ザンギエフ			
N	R.ミカ	ケン	元	アドン		コーディー	ナッシュ	ブランカ			
0	春麗	ロレント	ダルシム	豪鬼		R.ミカ	ソドム	元			
P	キャミィ	ザンギエフ	ダン	春麗		かりん	サガット	ダルシム			

対CPU戦



VEGA

有効な対空技にとぼしく、ツラい間 いを強いられる。いったん体力をリー ドされると挽回するのがむずかしいの で、ガードはおこたらないように。

基本パターン

遠距離立ち中(K)で蹴りまくれ!

つねに近距離を維持し、空振りしないように遠 距離立ち中心を連発する。攻撃判定の先端のみを 当てるのがコツだ。相手が跳びこんできたら対空 技で迎撃。間に含わなければ、いったんガードした あとにしゃがみ中心→遠距離立ち中心の連係を仕 掛け、間合いを離してパターンに復帰しよう。



▲ザンギエフに対しては遠距 離立ち強化を使用するといい

CPUリュウ

ラウンド開始時と同じか、それより 離れた間合いで立ち弱戸を空振りする と、リュウは波動業を繋ってくる。こ のスキに跳びこんで、連続技をキメて いこう。立ち弱戸後の行動が後方ジャ ンプ(→空中竜巻旋風脚)だった場合 も、着地と同時に波動拳を撃つので、 見のがさないように。

▶ CPUアドン

しゃがみ中Pの空振りで跳びこみを 誘い、対空迎撃……というバターンを くり返す。対空技には、しゃがみ中® がオススメ。アドンの着地点に攻撃を 置いておく感じで出すのがコツだ。



● ジャカーキ ックに対して は、ガード後 にしゃがみ中 Por中(K)で反

CPU豪鬼

VSアドンと同じく、しゃがみ中P の空振りで跳びこみを誘えるが、遠距 離からジャンプ強化で強引に跳びこん でいくのもいい。打点が低かったとき は連続技に持ちこむことができる。



▲ 近距離で豪 波動拳or灼熱 波動拳をカー ドしたら、すか さずしゃがみ強

CPUロレント

画面端でしゃがみガードを固めてい れば、写真の攻撃以外は食らわない。 相手の跳びこみを待ち、着地するとこ ろに、しゃがみ中心→強、ダブルニー プレスなどの連続技をキメていこう。



これより近 い間合いから のメコンデル タエアレイド には立ちカー トあるのみ

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

立ち強甲、立ち強化、しゃがみ強 ②などが、対空技としてそれなりに 有効だ。ただし、いずれもツブされ やすいので過信はしないこと。

◆オススメ連続技

ジャンプ強化→しゃがみ中心→ 強、ダブルニープレスが基本形。図 **ロ**ベガなら、最後の強・ダブルニーブ レスはスーパーコンボにしてもいい。

◆そのほかの戦法

強力な対空技を持たない相手に は、ジャンプ強⊗→しゃがみ中心→ 遠距離立ち中化という連係で強引に 攻めたてる戦法も十分に通用する。

	1 J.B.	218	218	4人目	5 I B	6人目	718	0.18	A 1 B	40 1 5
-	_		_	_	3 7 日	_			9 7 日	IVAB
А	E.本田	ロレント	タルシム	π		ハーティー	ダン	香麗		
В	R.ミカ	ダルシム	ダン	ブランカ		パルログ	ザンギエフ	ナッシュ		
С	ダルシム	ダン	ザンギエフ	R.ミカ		アドン	元	ロース		
D	ブランカ	ザンギエフ	元	E.本田		ソドム	春瀬	キャミィ		
E	ザンギエフ	元	フランカ	コーディー		ガイ	ナッシュ	ケン		
F	ダン	ブランカ	R.ミカ	かりん		さくら	ローズ	バーディー		
G	元	R.ミカ	E.本田	キャミィ		春麗	ブランカ	バルログ		
Н	ロレント	E.本田	コーディー	ケン	*	ナッシュ	R.ミカ	アドン	サガ	ij
-1	さくら	コーディー	キャミィ	バーディー	鬼	ロース	E.本田	ソドム	ット	ウュウ
J	ガイ	かりん	ケン	バルログ		春麗	ナッシュ	ローズ		
K	ソドム	キャミィ	バーディー	アドン		ロース	春麗	ナッシュ		
L	アドン	ケン	バルログ	ソドム		ナッシュ	ローズ	春瀬		
М	バルログ	バーディー	アトン	かりん		ロレント	コーディー	ガイ		
N	バーディー	バルログ	ソドム	ガイ		ダルシム	かりん	さくら		
0	ケン	アドン	ガイ	さくら		ダン	キャミィ	ロレント		
p	キャミィ	ソドム	さくら	ロレント		サンギエフ	ケン	ダルシム		

対CPU戦 攻略

豪鬼

リュウやケンの基本バターンで闘う こともできるが、電巻新空脚を使って のラッシュはさらに強力。ドトウの空中 コンボアー気にKOLでしまおう。

基本パターン

中・竜巻斬空脚だけで楽勝クリア!

試合開始時くらいの距離からジャンプ強® or強®で跳びこみ、 着地と同時に中、電巻斬空脚を連発するだけ。ガードされてもス キなく連発しつづければ、いつかはヒットするので、そこに弱・震 昇能等中・電巻斬空脚で追い打ちをキメよう。相手がダウンし たら、その起き上がりにしゃがみ中®・・・・・電巻斬空脚×nとい う連係を重ねてラッシュを継続すること。







▲着地と同時に強・豪昇龍拳 でカウンターを狙っていこう

CPU元

試合開始時よりも少し離れた間合いから遠距離立ち中ドを出すと、相手はそれに反応して足払いを出し、勝手に食らってくれる。あとは、跳びこみを確実に迎撃していけば楽勝だ。



▼遠距離立ち 中心で元の足 払いをツブレ ていく。これ くらいの問合

CPUt(6

不用意に跳びこんでも迎撃されるの がオチ。画面端で春風脚を待ち、それ をガード後に強・豪昇龍拳 or 中・竜巻 斬空脚で反撃していこう。タイミング が遅れると逆に反撃されるので注意。



■起き上がりを攻めるなら相手のスーパーコンボゲージがタマっていないときに

CPU E.本田

遠距離から強・療波動拳を連発する 戦法が安全。跳びこんできたら、降り ぎわをしゃがみ強®で攻撃してダウン させたあと、起き上がりに弱・豪波動 拳を重ねてパターンに復帰しよう。



▼追いつめられたら阿修羅 関空で画面の中央側へ移動 し、ふたたが 書波動拳連発

ワンポイン ト・アドバイス

◆跳びこまれたら?

強・豪昇龍拳がベストだ。とっさ に出せないという人は、早めのしゃ がみ強 Pや立ち強 Pで代用しよう。

◆オススメ連続技

ジャンプ強®→しゃがみ中®→ 中・竜巻新空脚×n。操作が簡単な うえ、たとえガードされても基本バ ターンに移行できる。

◆瞬獄殺をキメるには?

強・豪昇龍拳で相手をダウンさせ たあと、着地と同時に瞬駄殺を出す という方法がオススメ。強・豪昇龍 拳は3ヒットさせないと、相手に空 中受け身をとられるので注意。

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
Α	R.ミカ	ナッシュ	ザンギエフ	コーディー		さくら	ロレント	リュウ		
В	コーディー	バーディー	R.ミカ	プンギエフ		ダルシム	ダン	元		
С	ザンギエフ	ソドム	ローズ	ダン		コーディー	バーディー	E.本田		
D	ロレント	ダン	キャミィ	ナッシュ		R.ミカ	ソドム	ブランカ		
E	ダン	リュウ	ブランカ	ソドム		ザンギエフ	ナッシュ	バルログ		
F	ソドム	E.本田	元	バーディー		ロレント	リュウ	キャミィ		
G	バーディー	ブランカ	ケン	ロレント		タン	元	かりん		
Н	ナッシュ	元	りュウ	R.ミカ	アド	バーディー	E.本田	ケン	カ	~
1	リュウ	かりん	E.本田	ダルシム	5	ソドム	ブランカ	春麗	1	ガ
J	元	キャミィ	かりん	サガット		ナッシュ	バルログ	ローズ		
K	E.本田	ケン	バルログ	かりん		元	キャミィ	サガット		
L	バルログ	ローズ	サガット	春麗		ブランカ	かりん	さくら		
М	ブランカ	サガット	春麗	バルログ		キャミィ	ケン	ダルシム		
N	キャミィ	さくら	ダルシム	E.本田		ケン	春麗	コーディー		
0	かりん	春麗	コーディー	リュウ		さくら	ローズ	R.ミカ		
P	春麗	ダルシム	ロレント	さくら		ローズ	サガット	ザンギエフ		

対CPU戦

類れる必殺技がないため、基本技の みの連係で闘っていくことになる。防 御面の弱さをおぎなう意味でも、守勢 にまわらずガンガン攻めていきたい。

基本パターン

跳びこみからラッシュをかける!

ジャンプ弱ペ→しゃがみ弱ペ→立ち弱ペ→しゃ がみ強化という連係をくり返して、ダメージを与え ていく。技のつなぎ目に反撃されてしまうこともあ るが、少々のダメージは気にせず攻めていこう。 強・晃龍拳やしゃがみ強化などでダウンを奪った あとに仕掛ければ、いくぶんツブされにくくなる。



ードクラッシュさせたら 強・断空脚などで攻撃しよう

▶ CPU サガット

まずはしゃがみ強化などでダウンを 奪う。そのあと相手に密着して、完全 に起き上がったところにしゃがみ強化 を重ねると、相手が反撃しようとした ところにヒットする。これをくり返せ。



■ 試合開始直 後はタイガー ショットを多 用してくる。 このスキにし

CPUアドン、ザンギェフ

しゃがみ中®を空振りして跳びこみ を誘い、対空技で迎撃していく。相手 がアドンの場合はラウンド開始時と同 じぐらい、ザンギエフならそれよりも 少し近い間合いで闘おう。



▲接近された ら立ち弱化→ しゃがみ端化 などの連係で

빧 CPUリュウ

立ち弱戸を空振りすると、リュウは その場で波動拳を撃つので、立ち弱戸 を出したらすぐに跳びこみ、ジャンプ 強化→しゃがみ強化の連続技をキメ よう。こちらの立ち弱の空振りに対し、 リュウが後方ジャンプ(→空中電巻旋 風脚)をした場合も、着地後に波動拳 を撃つので、連続技が狙える。

CPU豪鬼

豪鬼が歩いて接近してきたところに 垂直ジャンプ上昇中の強化を出すと、 自分からジャンプして食らってくれる。 空中ガードされた場合は、着地と同時 に跳びこんで連続技を狙え。



▲ 遠距離から の飛び道鼻は 垂直ジャンプ を使って回避 し、夢鬼が近 づくのを待て

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

確実性をとるならしゃがみ強甲を、 相手をダウンさせたいなら強・暴龍拳 を使おう。いずれも早めに出すこと。

◆オススメ連続技

ジャンプ中心→しゃがみ中心→ 強・我道拳。試合開始時の問合いよ りも離れた位置から跳びこむときは ジャンプ強化→しゃがみ強化で。

◆断空脚からスーパーコンボ

弱の中・断空脚をガードさせ、そ の直後にスーパーコンボ or オリジ ナルコンボ (発動中の有効な連続技 は→P.307) をキメるという戦法 で、大半の相手を倒せる。

				_						
	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	乱入戦 10人目
Α	バーディー	キャミィ	ソトム	さくら		コーティー	アドン	かりん		
В	ガイ	ブランカ	さくら	ザンギエフ		R.ミカ	ソドム	かりん		
C	アドン	さくら	ガイ	元		リュウ	かりん	キャミィ		
D	さくら	E.本田	バーディー	キャミィ		かりん	ガイ	ブランカ		
E	さくら	バルログ	ローズ	フランカ		かりん	バーディー	E.本田		
F	豪鬼	さくら	ロレント	E.本田		ケン	かりん	バルログ		
G	ナッシュ	コーディー	さくら	バルログ		要鬼	ロース	かりん		
Н	ケン	R.ミカ	ダルシム	さくら	春	ナッシュ	ロレント	かりん	サガ	7 1
-1	R.ミカ	リュウ	元	さくら	RE	アドン	タルシム	コーディー		イソンへが
J	リュウ	ケン	さくら	コーディー		ソドム	ザンギエフ	R.ミカ		
K	コーディー	さくら	ザンギエフ	R.ミカ		ガイ	元	リュウ		
L	さくら	豪鬼	バルログ	リュウ		バーディー	キャミィ	ケン		
М	E.本田	ナッシュ	コーティー	ケン		ローズ	ブランカ	かりん		
N	バルログ	アドン	キャミィ	豪鬼		ロレント	E.本田	かりん		
0	フランカ	元	E.本田	ナッシュ		ダルシム	かりん	豪鬼		
P	キャミィ	ソドム	ブランカ	アドン		かりん	バルログ	ナッシュ		

文中にある、レバーを ≠ に入力して 出すしゃがみ攻撃 (≠ + 中 ® など) を 図グルシムで出す場合は、近距離しゃ がみ攻撃で代用すること。

対 CPU 戦 攻略

ダルシム

DHALSIM

基本パターン

何があっても近づかせるな!

試合開始時より少し離れた間合いから選距離立ち中戸を連発、跳びこまれたら立ち弱戸(図ダルシムは近距離立ち弱逆/以下同)で迎撃する…… という戦法をくり返すだけで、大半の相手を倒せる面端に追いつめられた場合はド版ヨガテレボートで画面中央側へ移動すればOK。



▲空振りしないように写真の 間合いから立ち中②を連発

CPU アドン

適距離立ち中®を当てたあとに強・ ヨガブラストを出すと、アドンは吸い こまれるように跳んできて、食らって くれる。これを最後までくり返そう。 近づかれたときには、いったん ⊌+中 ®一強・ヨガファイアなどの連係を当 てて、相手との間合いを離してからパ ターンに復帰すること。

CPUバルログ

移動が速く、基本パターンで押さえ こむのは困難。相手がしゃがみ強⊗を 出してくるのを待って、それをガード 後に #十中®→強・ヨガファイアやし ゃがみ軸®などで反撃していこう。



■ 跳びこみはなるべく迎撃したいところだが、相手の動きが速いので無理は禁物

▽◇ CPUロレント、□コーディー

画面端へ移動し、しゃがみガードを しながら相手が跳んでくるのを待つ。 ふたりの跳びこみのうち、ロレントの メコンデルタエアレイド(中間〜近距 難から跳んできた場合のもの)以外の 攻撃は、しゃがんでいれば当たらない ので、降りぎわに ℓ+強 P・強・ヨガ ファイアや ℓ+強 ドなどでダメージを 与えよう。ロレントが相手のときは、 バトリオットサークルやメコンデルタ アタックのガード後も反撃チャンスだ。



ワンポイント アドバイス

◆跳びこまれたら?

ふだんは立ち弱 P を使う。 図ダル シムの場合は近距離でなければ出せ ないので、相手が自分の頭上にいる とき以外はガードに徹すること。

◆オススメ連続技

密着状態から ✔ + 中® or 強 ②→ 強・ヨガファイア。相手の技のフォ ロースルーに反撃する場合に使え。

◆ドリル頭突き→通常投げ

上記の連続技をキメたあとなど、 相手の起き上がりを攻めるときは、 ジャンプ \$ 要素+強 ® (ドリル頭突 き)を重ねて、着地直後に通常投げ ……という戦法が有効。

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	乱入戦	10人目
Α	かりん	バルログ	ガイ	ナッシュ		リュウ	兼鬼	サガット			
В	ザンギエフ	かりん	ナッシュ	ブランカ		さくら	サガット	元			
С	ソドム	キャミィ	かりん	コーディー		サガット	ダン	ロレント			
D	さく 5	ガイ	リュウ	かりん		ソドム	バルログ	豪鬼			
E	アドン	R.ミカ	ケン	ダン		E.本田	ロレント	ザンギエフ			
F	ケン	ナッシュ	キャミィ	さくら		ロレント	元	春麗			
G	コーティー	アドン	フランカ	ソドム		豪鬼	春服	ダン	K	그	
Н	ダン	バルログ	サガット	ロレント	P	ケン	リュウ	かりん	Ţ	IJ	~
ī	ブランカ	春麗	E.本田	豪鬼	7.	元	さくら	コーディー		- & 	ガ
J	ナッシュ	ロレント	ソドム	アドン		バルログ	ガイ	キャミィ		=	
ĸ	R.ミカ	ソドム	豪鬼	キャミィ		コーディー	ザンギエフ	リュウ			
L	春麗	ケン	R.ミカ	元		サガット	コーディー	ブランカ			
М	ロレント	コーディー	ガイ	バルログ		ザンギエフ	アドン	さくら			
N	元	キャミィ	ダン	ケン		リュウ	R.ミカ	E.本田			
o	E.本田	フランカ	元	ザンギエフ		キャミィ	サガット	R.ミカ			
Р	ガイ	豪鬼	リュウ	ソドム		ナッシュ	ダン	アドン			

対CPU戦

ZANGIFF

攻撃力の高さが最大の武器。相打ち になったとしても、残り体力でこちら が優位に立てるので、多少の反撃は無 視して強引にラッシュを仕掛けよう。

基本パターン

有無を言わせず、吸いこむべし!

近距離から、前方ジャンプ↓要素+強②→しゃがみ弱②→立ち 弱心→強・パニシングフラット→強・スクリューパイルドライバー という連係でダメージを与えていく。前方ジャンプ 4 要素+強印 の打点は高めでもかまわない。強・バニシングフラットで相手が ダウンしたら、その起き上がりに前方ジャンプ ♥ 要素+強 P)を重 ねて、ふたたび上記のコンビネーションへ持ちこもう。





▲猫・バニシングフラットをヒ ット or カードさせ……

▲間髪入れずに強、スクリュ ーパイルドライバーだ

アナノリア人

P CPU リュウ、サガット、アドン、豪鬼

基本バターンの合間に無敵技で反撃 されがち。さいわい、これらの相手は あまり食らい投げをしてこないので、 前方ジャンプ ♥ 要素+強P→相手の 行動を見る→何もしてこないなら前方 ジャンプ↓要素+強ρ……というよ うに、単発の攻撃で少しずつダメージ を与えていくといい。なお、アドンに 対しては、中間距離時のしゃがみ弱や で跳びこみを誘い、ダブルラリアット で迎撃していくというバターンも有効。



▼前方ジャン プ↓要素+強 P)を当てた直 後に無動技を スカして反撃



CPUバーディー

前方ジャンプ↓要素+強息で跳び こみ、着地と同時に後方ジャンプする と、直後にバーディーはブルホーンを 出してくるので、それを後方ジャンプ ↓要素+強®でツブす。以下くり返し。



▲ 後方ジャン プに反応して 出してくるブ ルホーンをツ ブレてダメー ジを与える

ワンポイン ト・アドバイス

◆跳びこまれたら?

相手が近いならダブルラリアット。 遠いなら早めのしゃがみ中Pで。

◆オススメ連続技

前方ジャンプ↓要素+強印→し ゃがみ中化→弱・パニシングフラッ ト。与えるダメージは、強・スクリ ューパイルドライバーよりも高い。

◆フライングパワーボムをキメろ!

近距離でしゃがみ強化をキメた ら、相手が着地したのちバウンドす るタイミングに合わせて強・フライ ングパワーボムを出す。タイミング がバッチリなら、ダウンから復帰し た直後の相手を投げられるのだ。

	-									
	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	ケン	かりん	アドン	ガイ		コーディー	ソトム	リュウ		
В	ダルシム	豪鬼	E.本田	サガット		アドン	さくら	キャミィ		
С	R.ミカ	ナッシュ	ケン	元		バルログ	リュウ	ローズ		
Đ	ダン	コーディー	かりん	ソドム		サガット	キャミィ	アドン		
Е	バーディー	R.ミカ	コーディー	豪鬼		リュウ	E.本田	さくら		
F	コーディー	ダン	バーディー	かりん		キャミィ	アドン	サガット		
G	ガイ	ブランカ	ダン	ケン		元	R.ミカ	ダルシム		
Н	E、本田	豪鬼	キャミィ	ナッシュ	ロレント	さくら	ローズ	バーディー		~
1	ソドム	ダルシム	アドン	さくら	7	ケン	ガイ	豪鬼	M	カ
J	ガイ	キャミィ	ローズ	リュウ		ダン	ブランカ	バルログ		
K	キャミィ	ガイ	ダルシム	E.本田		かりん	バーティー	ダン		
L	アドン	ナッシュ	ソドム	R.ミカ		元	ケン	ブランカ		
M	サガット	ロース	リュウ	バルログ		豪鬼	ダルシム	コーディー		
N	元	さくら	バルログ	ブランカ		バーディー	かりん	ナッシュ		
0	ローズ	R.ミカ	ブランカ	ダン		E.本田	ガイ	元		
P	リュウ	バルログ	ダルシム	ソドム		サガット	ナッシュ	ケン		

対 CPU 戦 攻略



ジャンプ強®からの跳びこみ連続技がメインとなる。なお、特別な表記がないかぎり、本文中の基本技はすべて 喪流のものなので注意してほしい。

基本パターン

前方ジャンプ強 🛭 で跳びこめ!

しゃがみ強化や弱・逆漏などでダウンを奪って、起き上がりにジャンプ強化・しゃがみ強化の連続技を狙っていく。 図 型元なら、ジャンプ強化のあとは ZERO コンボ (しゃがみ弱 ペーしゃがみ中P・しゃがみ強 P/ 大下男)でも可。 相手が気絶の ガードクラッシュしたらスーパーコンボなどをキメろ!



▲強力な対空技を持たない相 手には直接跳びこんでもOK

CPUアドン

はじまったら画面端まで後退して、 アドンが近づいてくるのを待つ。試合 開始時ぐらいの間合いになった時点で しゃがみ弱やを空振りすると、相手は それに反応して影びこんでくるので、 立ち中や(図元は近距離立ち中®)や 早めのしゃがみ強@などで迎撃してい ごう。以上の手摘をくり返せ。

CPU豪鬼

写真の間合いになったところで垂直 ジャンプ直後 (図元はジャンプ頂点付近)の強 ® を出すのをくり返す。強 ® を空中ガードされたら、着地と同時に 跳びこんで連続技を狙っていこう。



◆ これくらいの 距離まで豪鬼 が近づいてき たところで垂 直ジャンプ直 後の強⊗だ

CPU さくら、バルログ

このふたりには跳びこみが成功しに くい。さくらの春風脚の「咲桜拳、バル ログのしゃがみ強心を待ち、これらを ガードしたあとに ZERO コンボやしゃ がみ強いで反撃していくのが安全だ。



ダウンさせたら、起き上がりに跳びこんで基本パターンの連続技を仕掛けよう。

CPUコーディー、かりん

画面端でしゃがんでいれば、かりん の烈騰破以外の跳びこみは(ほとんど) 食らわずにすむので、降りぎわを足払 いやしゃがみ強回などで攻撃すべし。 区V元なら写真の技も有効。



ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

立ち中(P)(図元は近距離立ち中(P)、早めのしゃがみ強(P)、忌流のしゃがみ強(P)、忌流のしゃがみ強(P)、忌流のしゃがみ強(P)、弱・逆離などで迎撃。

◆オススメ連続技

ジャンプ強《→強・逆瀧 or しゃ がみ強《。**区**図元なら、ジャンプ強 《○→ ZEBOコンボでもいい。

◆弱・逆瀧で攻めたてろ!

相手をダウンさせ、起き上がりに 密着して弱・逆潮を重ねる。ガード されても、追加入力をしないで着地、 と同時につぎの弱・逆潮を出せば、 相手が反撃してきてもツブすことが 可能。これのくり返しで勝てる。

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
Α	ケン	ローズ	ロレント	アドン		バーディー	ナッシュ	春魔	7	
В	ローズ	E.本田	かりん	ダルシム		ザンギエフ	アドン	春麗		
С	キャミィ	ケン	ローズ	ロレント		さくら	ガイ	春麗		
D	ソドム	ダルシム	キャミィ	ダン		ロレント	バーディー	春麗		
Е	E.本田	R.ミカ	ケン	コーディー		ガイ	春麗	かりん		
F	ロレント	ソドム	ザンギエフ	R.ミカ		バルログ	春麗	サガット		
G	さくら	ザンギエフ	コーディー	ケン		春麗	サガット	ダルシム		
Н	ナッシュ	キャミィ	ンドム	バルログ	ÿ	春麗	ブランカ	バーディー	夢	~
-1	フランカ	さくら	ガイ	E.本田	ゥ	サガット	ローズ	キャミィ	鬼	ガ
J	アドン	コーディー	ナッシュ	ンドム		ブランカ	ケン	ザンギエフ		
K	コーティー	ダン	バルログ	サガット		ナッシュ	ロレント	E.本田		
L	バーディー	キャミィ	ダルシム	R.ミカ		ソドム	さくら	ローズ		
М	ガイ	ブランカ	サガット	キャミィ		アドン	かりん	ロレント		
N	ダン	バルログ	R.ミカ	さくら		ローズ	ダルシム	コーディー		
0	ザンギエフ	ナッシュ	バルログ	かりん		E.本田	ダン	アドン		
Р	R.ミカ	E.本田	ダン	ブランカ		かりん	バーディー	ガイ		

ロレント

ROLENTO

しゃがみ強圧を空振りしないように 出していけば楽隊。ガードクラッシュ させたあとにスーパーコンボorオリ ジナルコンボをキメるのを忘れずに。

基本パターン

しゃがみ強Pでのケンセイあるのみ!

相手が近づいてきたところにしゃがみ強やを出して、少しずつ ダメージを与えていこう。しゃがみ強やはロッドの先端を当てる ように出すのがコツ。ガードの問い相手も、上記の戦法でガード クラッシュさせたあとに、連続技、スーパーコンボ (ティクノーブ リズナーがオススメ)、オリジナルコンボのいずれかをきちんとキ メていけば、さほど苦戦しないはずだ。



しゃがみ強力で攻撃するだけ

▼ガードの固い後半の相手に



▶ CPU春麗、ローズ、さくら、バルログ、かりん

しゃがみ強甲ではなく、しゃがみ強 ※を連発していく。試合開始時と同じ ぐらいの間合いから出そう。たまに、 前方ジャンプなどで回避されることも あるが、降りぎわを背後からしゃがみ 強化で攻撃し、相手がダウンしている スキに間合いを調節すれば、ふたたび バターンに復帰できる。画面端に追い つめられて間合い調節ができなくなっ たら、いったんハイジャンプで画面中 央側のスペースへ移動すること。



点に強化を重 ねておけば. 高確率で食ら ってくれる

▶VS バルロ グでは相手の しゃがみ強化 を待って反撃 するのも有効

▶ CPUアドン、ザンギェフ

しゃがみ弱やを空振りして跳びこみ を誘い、立ち中戸で迎撃していく。弱 Pの動作中に跳びてまれると対空迎撃 が間に合わないので、弱 Pを 1 発出す ごとに相手の動きを確認すること。



∢これくらい の間合いでし やがみ弱やを 空振りすれば 反応して跳び

ワンポイント アドバイス

◆跳びこまれたら?

立ち中Por立ち強化で迎撃する。 前者は中間〜近距離から、後者は遠 距離から跳んでくる相手に有効だ。

◆オススメ連続技

(ハイ) ジャンブ強化→しゃがみ 中ℝ→強・バトリオットサークル。 ガードされるとスキが生じるので、 失敗しないようにしたい。

◆そのほかの戦法

中間距離からメコンデルタアタッ クを連発する戦法が意外に有効。反 撃を受けにくく、波動拳、気功拳、 グランドタイガーショット以外の飛 び道具をくぐりつつ攻撃できる。

G2II キャラクター 出現テーブル

	-										
	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	乱入戦	10人目
Α	春麗	りュウ	E.本田	元		サガット	アドン	ガイ			==
В	ケン	ローズ	東鬼	ブランカ	1	ベーディー	ガイ	ナッシュ			
С	リュウ	バーディー	元	豪鬼		ガイ	ナッシュ	キャミィ			
D	バルログ	ケン	かりん	ダルシム		ローズ	バーディー	ガイ			
E	バーディー	春麗	リュウ	R.ミカ		ブランカ	ガイ	かりん			
F	さくら	元	バルログ	ダン		E.本田	キャミィ	ザンギエフ			
G	ローズ	デンギエフ	ダン	ガイ		R.ミカ	ケン	ブランカ	5		
Н	ダルシム	アドン	R.ミカ	サガット	7	リュウ	ザンギエフ	春麗	1	1	^
1	元	バーティー	ブランカ	さくら	F A	キャミィ	バルログ	豪鬼	1	イソン	ガ
J	ブランカ	かりん	春麗	E.本田		ナッシュ	ダン	ローズ	,		
K	ザンギエフ	バルログ	キャミィ	フランカ		アドン	ケン	タルシム			
L	ブランカ	サガット	さくら	ナッシュ		ダルシム	リュウ	元			
М	豪鬼	キャミィ	バーディー	R.ミカ		かりん	春服	E.本田			
N	ダン	アドン	ガイ	ローズ		ザンギエフ	さくら	バルログ			
0	かりん	さくら	サガット	ナッシュ		アドン	フランカ	ケン			
P	ナッシュ	E.本田	ダルシム	サガット		ダン	豪鬼	元			

対CPU戦 攻略

さくら

SAKURA

近距離立ち強®がカウンターヒット すれば、そこからの弱、咲桜拳→中、 咲桜拳×nで大ダメージを与えること が可能。攻めて攻めて攻めまくれ!

基本パターン

ワンチャンスをものにしろ!



▲相手が画面端に到達するま で何度も中・咲桜拳が当たる

CPU春麗、サガット、バーディー

跳びこんできたら対空技で迎撃し、 近づいてきたら遠距離立ち強心(春髄 に対してはしゃがみ中区)で追い返す。 ケンセイ技は足先のみを当てるように 出していくのがコツだ。



長いリーチを誇る足技でケンセイしていく。カウンターヒットすることも多い

CPUアドン、キャミィ

しゃがみ強くなどでダウンさせたあ とに基本バターンに持ちこむか、相手 の跳びこみを待って対空迎撃を行なう。 アドンに対しては、写真の方法で跳び こみを誘えるので覚えておくといい。



↓しゃがみ弱 りの空振りで アドンの跳び こみを誘うこ とが可能。す かさず迎撃だ

CPU リュウ

スタート時よりも少し離れた間合いから立ち弱卵を空振りすると、リュウは直後に波動拳を撃つので、そのスキに跳びこんでジャンプ強ペー立ち弱ペー強、喉袋拳という連続技をキメよう。上記よりも近い間合いで波動拳を誘うと、こちらが跳び上がった直後に弾を食らってしまうので注意。

CPU豪鬼

近づいてきたところで垂直ジャンプ 直後の強心を出すと、勝手に食らって くれる。これを最後までくり返そう。 なお、強心を空中ガードされた場合は 看地後に跳びこみ連続技が狙える。



◆阿修羅関空 は数少ない反 撃チャンス。 終了時就をた たきこめ!

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

しゃがみ強度か早めの弱・咲桜拳 で迎撃する。遠距離からの跳びこみ には遠距離立ち強度 or 強度で対処。

◆オススメ連続技

ジャンプ中® or強®→しゃがみ 弱®×1~2→立ち弱®→強、咲 桜拳。遠くから跳びこんだときはしゃがみ弱影をはぶいてもいい。

◆起き上がりを攻めろ!

相手をダウンさせたら、その起き 上がりに、しゃがみ弱ペ×1~2→立ち弱ペ→強、咲桜拳という連続技 を狙おう。しゃがみ弱ペの先端を遅 めに重ねるとヒットしやすい。

-	_									
- 8	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
Α	ブランカ	R.ミカ	サガット	かりん		ダン	アドン	キャミィ		1
В	ダルシム	サンギエフ	コーディー	かりん	111	ソドム	元	ケン		111
С	バルログ	フランカ	アトン	かりん		ダルシム	ナッシュ	春麗		
D	R.ミカ	ローズ	豪鬼	かりん		コーディー	元	ダン		
Е	コーディー	アドン	かりん	ロレント		春麗	ソドム	ガイ		
F	ザンギエフ	バルログ	かりん	豪鬼		ロレント	キャミィ	元		
G	春服	ンドム	かりん	R.ミカ		ナッシュ	ダン	アドン		
Н	パーディー	東鬼	かりん	バルログ	E	ケン	春麗	ローズ		~
- 1	元	かりん	フランカ	ダルシム	本田	R.ミカ	ガイ	ザンギエフ	ゥ	ガ
J	ローズ	かりん	バーディー	キャミィ		ダン	コーティー	ナッシュ		
K	コーディー	かりん	ガイ	ダン		バルログ	春麗	サガット		
Ł	ナッシュ	かりん	ロレント	アドン		キャミィ	ブランカ	ンドム		
М	かりん	ナッシュ	ソドム	ローズ		バーディー	サガット	ダルシム		
N	かりん	バーディー	豪鬼	春殿		ガイ	R.ミカ	ローズ		
0	かりん	ガイ	ダルシム	コーディー		豪鬼	バーディー	バルログ		
P	かりん	ケン	春麗	ブランカ		サガット	キャミィ	ロレント		

対CPU戦攻略

ブランカ

BLANKA

対空技も兼ねた強・ローリングアタックが攻めの主軸。試合中は、つねに レバーを ← 要素に入れて強・ローリン グアタックのタメを作っておくこと。

基本パターン

強・ローリングアタックだけで楽勝!

中間〜遠距離から強、ローリングアタックを連発していく戦法 が有効。ヒットのオードさせたら相手の行動を確認して、跳びこ んできたときは対空技で迎撃したあとに、歩いて近づいてきたと きはすかさず、つぎの強、ローリングアタックを出そう。なお、つ おに画面端近くで闘うようにすれば、右の写真のような場合でも スムーズにパターンをつづけることが可能が、



▲強・ローリングアタックをジャンプで回避されても……



▲反対側へ逃げつつ、そのあ いだにタメを作ることが可能

CPU サガット、豪鬼

ガードを固めて待ち、相手が近くに きたらしゃがみ強 Pでケンセイという パターンをくり返す。近距離で各種飛 び道具をガードしたあとも反撃のチャ ンスなので見のがさないように。



【このあと豪 鬼は、しゃが み中ℝ→豪波 動業と出すの で、ガード後 に反撃しよう

CPU ダルシム、ロレント

飛び道具にさえ注意すれば、あとは 中、エレクトリックサンダーを出しつ づけるだけで OK。ボタン連打に自信 があるなら、エレクトリックサンダー は攻撃判定が大きい物で出そう。



◆飛び道具を 撃ってきたら 連打を止めて ガードあるの み。直後にパ ターン続行た

CPU ザンギエフ

しゃがみ弱やを空振りすると、相手 は跳びこんでくる。そこを対空技で迎撃していくのだ。弱やボタンを連打し すぎると、弱・エレクトリックサンダ 一が暴発するので注意したい。



▼画面端で中ゥ のr強・エレク トリック 建発・ ダーを連発を る 戦法はある

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

立ち強

「ウェーリング アタックで迎撃。後者なら、ダウン させたあとの起き上がりに強・ローリングアタックを重ねれば、そのまま基本パターンに持ちこめる。

◆オススメ連続技

ジャンプ強®→しゃがみ中®→ 強・ローリングアタックがベスト。

◆エレクトリックサンダー活用法

しゃがみ強化で相手をダウンさせた直後に中・ローリングアタックで接近し、相手の起き上がりに中・エレクトリックサンダーを重ねると、ほぼ確実に食らってくれる。

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	乱入戦	10人目
A	かりん	リュウ	ガイ	アドン		さくら	コーディー	元			
В	ソドム	ダルシム	バルログ	さくら		アドン	R.ミカ	ローズ			
С	E.本田	かりん	リュウ	豪鬼		元	ナッシュ	ソドム			
D	ローズ	バルログ	さくら	ロレント		R.ミカ	アドン	キャミィ			
E	ケン	ソドム	R.ミカ	リュウ		ダルシム	サガット	ガイ			
F	バルログ	ダルシム	かりん	ナッシュ		ローズ	リュウ	アドン			
G	春麗	ケン	E.本田	コーディー	1	キャミィ	サガット	ロレント	#		
Н	ダルシム	R.ミカ	ナッシュ	アドン	タン	ガイ	元	バーディー	2	バイ	~
ı	ロレント	春麗	ケン	かりん	シ	サガット	ソドム	リュウ	ンギエフ	3	ガ
J	豪鬼	元	春麗	キャミィ		バーディー	さくら	ダルシム	7		
K	R.ミカ	ガイ	サガット	ケン		かりん	バーディー	E.本田			
L	ナッシュ	サガット	キャミィ	E.本田		春麗	豪鬼	ケン			
М	サガット	ローズ	コーティー	バルログ		豪鬼	ロレント	さくら			
N	キャミィ	ナッシュ	アドン	バーディー		バルログ	ローズ	かりん			
0	ガイ	コーディー	ロレント	元		ソドム	E.本田	春麗			
P	コーディー	バーディー	ソドム	R.ミカ		366	バルログ	事鬼			

対CPU戦

E.本田

F. HONDA

中・スーパー百貫落としの無敵時間 を利用すれば、飛び道旦を持つ相手に もラクに闘える。画面端に追いこんだ ら、強・大銀杏投げで一気にKOだ。

基本パターン

中・スーパー百貫落としで押さえてめ!

空振りしないように中・スーパー百貫落としを連発してダメー ジを与えていく。中・スーパー百貫落としば、なるべく上昇中の 攻撃を当てること。たとえガードされても、スキなく連発すれば 相手の反撃をツブせるので、ダウンさせたあとはその起き上がり に中・スーパー百貫落としを重ねてパターンを継続しよう。相手 を画面端に追いつめた状態なら、右の連続写真の戦法も有効だ。







▲強・大銀杏投げ。図本田の 場合は大蛇砕きでもいい

CPUザンギエフ

基本バターンだと相打ちになること が多く、少々ツラい。近づいてきたら しゃがみ中戸でケンセイし、跳んでき たら弱・スーパー頭突きで迎撃すると いう「跳ばせて落とす」戦法で闘え。

み弱見の中央は連打しすぎると、百

裂張り手が暴発するので注意。



◆しゃがみ中 戸を1発出す プとに相手の 反応を確かめ、 跳びこんでき たら即迎撃だ

カードさせ、直後に…… ▶ CPU ロレント、さくら、キャミィ、かりん

しゃがみガードを固めて待っていれ ば、相手はかならず跳びこんでくる。 それを弱・スーパー頭突きで迎撃して いこう。相手がかりんなら、烈殲破以 外の跳びこみをしゃがんでいるだけで 避けられるので、着地のスキに連続技 をキメるという戦法でもいい。また、 ロレントのパトリオットサークルとメ コンデルタアタック、さくらの春潮脚 と咲桜拳をガードしたあとも、足払い などできちんと反撃していきたい。



7人目 8人目 9人目 10人目

ロレント バーディー

ナッシュ キャミィ

ワンポイント・アドバイス

1人目 2人目

バルロク 春麗

CPU キャラクター 出現テーブル

3人目 4人目 5人目

6人目

◆跳びこまれたら? A バーディー アドン B.ミカ 元 サンギエフ サガット B ブランカ 豪鬼 バーディー アドン コーディー ダルシム ケン ふだんは相手を引きつけての弱・ スーパー頭突き、タメが完成してい C ガイ 元 ナッシュ サンギエフ バーディー サガット ロース ないときは立ち強争(図本田は近距 D キャミィ 265 夢鬼 R.Sカ 4.1 ケン 元 離立ち強P)か立ち強くで迎撃だ。 ロレント ローズ さくら Rミカ **#11** バルロク 害鬼 アドン ブランカ ザンギエフ ローズ ケン ダルシム Rミカ ◆オススメ連続技 かりん ザンギエフ G 豪鬼 ナッシュ サガット バルログ アドン ジャンプ強P or 強K→しゃがみ弱 元 キャミィ アドン ブランカ さくら かりん 害鬼 K→強・スーパー頭突き。 ti ザンギエフ コーディー ケン ガイ ダルシム R.ミカ 春麗 J ダン ◆そのほかの戦法 サガット キャミィ ダルシム ナッシュ 元 ガイ **さくら** ケン サガット ロレント バルログ K ローズ 事鬼 しゃがみ弱Por中Pでケンセイ L ダルシム タン かりん 元 コーディー サンギエフ 高單 を行ない、跳びこんできたら弱・スー ケン キャミィ ナッシュ 春業 かりん バーティー フランカ М バー頭突きで迎撃……という待ち戦 ローズ バルログ 春麗 アドン ロレント キャミィ コーディー 法が、大半の相手に有効だ。しゃが

さくら

タルシム かりん

ダン バーディー

対 CPU 戦 攻略

バルログ

BALROG

基本バターンは、腕にツメが装着されている状態を前提としたもの。ツメが落ちてしまったら、多少のダメージは無視してでも、すぐに拾いなおせ。

基本パターン

リーチの長さを最大限に活用!

中間距離を維持しながらしゃがみ中Pでケンセイ、跳びこんできたら対空迎撃・・・・というパターンをくり返そう。ただし、図2パルログの対空技であるしゃがみ強Pは、近距離からの跳びこみに対して使うとツブされやすい。その場合はパックスラッシュで回避するか、いったんガードして問合いを難し、仕切りなおすといい。画面端に追いつめられたときは写真の方法で対処せよ。



▲しゃがみ中(P) はツメの先端 を当てるように出すのがコツ

▼画面側に追いつめられたら 三角跳びで反対側に脱出だ

CPU ザンギエフ

ラウンド開始直後からレバーを相手 方向へ入れっぱなしにして、立ち中® の先端を当てつづける。跳びこまれた ときや、画面端に追いこまれたときの 対処法は基本パターンと同じだ。



◆ 立ち中®を 当てたら少し だけ前進し。 間合いが離れ すぎないよう にすること

CPUロレント、 ☑コーディー

画面端でしゃがみガードしていれば 写真の攻撃以外は(ほとんど)食らわない。相手が跳びこんできたところに ローリングクリスタルフラッシュや足 払いなどでダメージを与えていこう。



▼画面中央からのメコンデルタエアレイドだけは迎撃が困難。ガードに衛しよう

CPU to

画面端で春風脚を待って、ガード後 にしゃがみ中Por強≪などで反撃し ていく。ややリスキーだが、試合開始 時と同じぐらいの間合いから強・スカ イハイクローを連発する戦法も有効。



■しゃがみ中 では足払いや 春風脚にツブ されがちだ。 こちらから先 に手を出すな

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

通常はしゃがみ強®で迎撃する。 ■パリレログでタメが完成しているな ら強・スカーレットテラーを使え。

◆オススメ連続技

しゃがみ中®→強・ローリングク リスタルフラッシュ (画面端限定)。

◆起き上がりにラッシュをかける!

相手をダウンさせたあとは、その 起き上がりに強、ローリングクリス タルフラッシューしゃがみ強化とい う連係を重ねてみよう。CPUドセ うクターは最後のしゃがみ強化をよ く食らってくれるので、相手がダウ ンするかぎり、何度もくり返せる。

-	_									
	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	6人目	9人目	10人
Α	ローズ	豪鬼	ソドム	E.本田		さくら	ガイ	サガット		
8	リュウ	ダルシム	豪鬼	ソドム		R.ミカ	ナッシュ	サガット		
С	ロレント	リュウ	ローズ	さくら		春麗	E.本田	サガット		
D	ソドム	ガイ	ダルシム	リュウ		ブランカ	R.ミカ	サガット		
E	かりん	R.ミカ	アドン	ダルシム		コーディー	サガット	ローズ		
F	ダン	元	ケン	豪鬼		リュウ	サガット	ブランカ		
G	ケン	ソドム	かりん	コーディー	245	サガット	ロレント	春麗		
Н	元	さくら	ガイ	アドン	2	サガット	春凝	リュウ	+	^
- 1	アドン	ダン	ナッシュ	コーディー	ザンギェフ	ケン	ダルシム	豪鬼	ヤミイ	ガ
J	E.本田	豪鬼	ダン	ブランカ		ローズ	リュウ	ダルシム		
K	さくら	かりん	ロレント	春麗		元	バーティー	アドン		
L	ンドム	アドン	元	ダン		バーディー	かりん	ケン		
М	ナッシュ	ブランカ	コーディー	かりん		ロレント	春麗	R.ミカ		
N	コーディー	バーディー	ローズ	E.本田		ダン	ガイ	ソドム		
0	ブランカ	E.本田	コーディー	アドン		元	かりん	さくら		
P	春麗	ロレント	バーディー	R.ミカ		ガイ	ローズ	ナッシュ		

対 CPU戦 攻略

キャミィ

CAMMY

基本パターン

スパイラルアローが勝利のカギ!

中間距離からの弱の中、スパイラルアローでダ ウンを奪い、起き上がりに同じく弱の中、スパイ ラルアローを重ねるのをくり返す。スパイラルア ローがガードされたりジャンプで回避された場合、 その直後に弱、キャノンスパイクを出して相手をダ ウンさせれば、パターンに復帰できる。



▲なるべく攻撃の終わりぎわ をヒットorカードさせること

CPU 春麗

前方ジャンブ直後の弱®で接近→ 着地と同時に通常投げというパターン で倒せる。ただし、相手の背後へ着地 するようにしないと反撃を受けてしま うので、間合いを計って跳びこもう。



◆間合いがカ写真のような状況に、す過常投げを する。

CPUアドン、豪鬼

しゃがみ中心の空振りで跳びこみを 誘い、対空迎撃……という方法でラク に勝てる。なお、豪鬼には近づいてき たところに垂直ジャンプ強心を仕掛け るパターン(~P.353)も有効だ。



■しゃがみ中 Pで跳びこみ を誘う。相手 の反応を見な がら慎重に出 していくこと 突進技のスパイラルアローで相手の 動きを止め、無敵技のキャノンスパイ クで反撃を断つ。この黄金パターンを マスターすれば、勝利は目前だ。

CPU リュウ

中間距離で適距離立ち弱®を空振りすると、その場で波動拳を撃つか、 後方ジャンブからの空中電巻旋風脚→ 波動拳の連係を使ってくることが多い。 そこに跳びこみ連続技をキメのた。 ジャンブのタイミングが遅いと跳び上がった直後に弾を食らうので、弱®の 動作中からレバーを刺に入れておこう。

CPUロレント

はじまったら画面端へ移動し、相手の跳びこみを待つ。画面中央付近から跳んだメコンデルタエアレイド以外の攻撃は、しゃがんでいれば難けられるので、相手が着地したスキにしゃがみ強心でダメージを与えていこう。テクニックに自信があるなら、しゃがみ中ピー・スパイラルアローなどの連続技を狙うのもいい。パトリオットサークルやメコンデルタアタックをガードしたあとも、同様の技で反撃すること。

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

相手を十分に引きつけてからの 強、キャノンスパイクが一番確実だ。 引きつけすぎてガードされても反撃 は受けにくく、安心して出せる。

◆オススメ連続技

ジャンブ強心→しゃがみ中®→ 中・スパイラルアロー。入力が比較 的簡単で、威力も十分。

◆そのほかの戦法

前方ジャンプ直後の弱化をヒット orガードさせ、着地と同時に通常投 げ。サガットやパーディーなどの背 の高い相手には、弱化を当てるのが 簡単なので成功しやすい。

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	乱入戦 1	0人目
A	リュウ	アドン	サガット	R.ミカ		春麗	ナッシュ	さくら			
В	バーディー	ダン	ザンギエフ	春麗		かりん	さく 5	ガイ		1	
С	ソドム	リュウ	ナッシュ	かりん		さくら	コーディー	ロレント			
D	ローズ	豪鬼	リュウ	コーディー		ナッシュ	アドン	E.本田			
E	春麗	バーディー	フランカ	ザンギエフ		R.ミカ	ロレント	リュウ			
F	ブランカ	ロース	春麗	アドン		ガイ	かりん	元			
G	ダン	ソドム	サガット	豪鬼		R.ミカ	荒	バーディー		7	
Н	ケン	コーディー	ナッシュ	ガイ	ダル	ロレント	E.本田	R.ミカ	バル	ユーリ&エーニ	×
ı	アドン	ダン	ロース	ロレント	Ž	バーディー	ソドム	春麗	2	후	ガ
J	ガイ	サガット	かりん	さくら		豪鬼	ザンギエフ	ブランカ		±	
K	R.ミカ	ケン	コーディー	ローズ		元	サガット	かりん			
L	E.本田	ロレント	さくら	ケン		コーディー	豪鬼	ザンギエフ			
M	サガット	E.本田	ダン	元		ガイ	ブランカ	豪鬼			
N	ナッシュ	ザンギエフ	元	ンドム		ブランカ	ケン	アドン			
0	ロレント	春麗	バーディー	E.本田		リュウ	ダン	ローズ			
P	さくら	元	ブランカ	ダン		ソドム	ローズ	ケン			

対 CPU 戦 攻略

コーディー

基本パターン

→+強化でガードクラッシュを狙え!

ジャンブ強≪などで跳びこみ、着地と同時に→+ 強≪を出すと、相手はガードボーズのまま動かな くなる。そのまま→+強≪を連発していけば、ガ ードクラッシュさせることができるので、そこにし ゃがみ弱(ツー弱・クリミナルアッパーなどの連続技 でダメージを与えよう。以上の手順をくり返せ。

▶ CPUアドン、豪鬼、キャミィ



▲弱・クリミナルアッパーのあ とは立ち強戸などで追撃

WAR CDIET

跳びこんでくるのを待ち、各種対空 技で迎撃していく。アドンとキャミィ に対しては、ジャンプで背後にまわら れないように(=対空技が空振りしな いように)画面端で待つのがコツ。



■ しゃがみ中 他の空振りで 跳びこみを誘 う。アドンと 裏鬼に有効な パターンだ

CPU ガイ

画面中央でしゃかんでいれば、相手の跳びこみは、まず食らわない(コーディーを跳び越えていくため)。影すくいや首狩り、弱・武神旋風脚・中・武神旋風脚の連係を出してきた場合はそれらの技をガードしたあとに、跳びこんできた場合はガイの降りぎわに、しゃがみ強をを仕掛けて相手をダウンさせよう。そのあとは、起き上がりに配着してしゃがみ強ををやや遅めに)重ねる戦法へ移行するといい。

ガードクラッシュさせてからの連続 技がメイン。チャンスをのがさないた めにも、試合中はつねに相手のガード パワーゲージをチェックしておこう。

CPU春麗

春麓を跳び越える感じで近距離から 前方ジャンプ直後の中ドを出し、着地 と同時に背後から通常投げをキメると いう連係が有効。テクニックに自信が あるなら、通常投げのかわりにしゃが み弱 P一弱・クリミナルアッパーなど の連続技か、スーパーコンボ、オリジ ナルコンボをキメたいところだ。

CPUローズ、さくら、E.本田、かりん

相手がローズならば遠距離から強、 パッドストーンを、それ以外は中間距離から中・パッドストーンを連発する だけでOK。相手が気絶したら、すかさず接近して連続技をキメること。



◆跳びこんできたところに当たることも多い。切れ目なく石を投げ

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

立ち強®か早めのしゃがみ強厚 で迎撃しよう。前者は遠距離、後者 は近距離からの跳びこみに有効。

◆オススメ連続技

ジャンプ強®→しゃがみ弱® or 弱®→弱・クリミナルアッパー。こ のあとは、立ち強®や前方ジャンプ 強恩などで追撃できる。

◆基本パターン補足

相手を画面端に追いつめたときは、⇒+強化とともにしゃがみ弱®・一弱・クリミナルアッパーなどの連係もまじえていくと、ヒット時は連続技になるので一石二鳥だ。

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
Α	かりん	ブランカ	元	アトン		ロレント	ケン	豪鬼		
В	元	アドン	春陂	ブランカ	2.0	ロース	ザンギエフ	ソドム		
С	リュウ	元	バルログ	ロース		ダン	さくら	R.ミカ		
D	ダルシム	かりん	ダン	豪鬼		春麗	ソドム	ナッシュ		
E	キャミィ	E.本田	リュウ	さくら		ザンギエフ	サガット	ロレント		
F	ブランカ	ダン	ケン	E.本田		ソドム	R.ミカ	春麗		
G	アドン	キャミィ	ロース	バルログ	K	元	ナッシュ	ブランカ		
Н	ダン	豪鬼	R.ミカ	リュウ	1	ロレント	アドン	ロース	ガ	~
- 1	ロース	バルロク	さくら	キャミィ	1	サガット	ケン	元	1	ガ
J	サガット	ダルシム	かりん	ナッシュ	'	ブランカ	ロレント	E.本田		
K	ザンギエフ	さくら	バルロク	豪鬼		ナッシュ	ロレント	ンドム		
L	春麗	ケン	ナッシュ	ザンギエフ		キャミィ	豪鬼	アドン		
M	ケン	リュウ	タルシム	春麗		E.本田	ソトム	さくら		
N	さくら	R.ミカ	サガット	かりん		ソドム	キャミィ	ダルシム		
0	ナッシュ	春麗	ザンギエフ	ダルシム		豪鬼	かりん	ロース		
P	R.ミカ	サガット	E.本田	ロレント		リュウ	ダン	キャミィ		

対 CPU 戦 攻略

R.ミカ

R.MIKA

しゃがみ強りの連発だけで、大半の 相手に勝ててしまう。有効な無敵技に とぼしく、攻めこまれるとツラいが、 そこは攻撃力の高さでカバー。

基本パターン

ガードクラッシュからの追撃がメイン!

相手に密着して、しゃがみ強Pを連発する戦法が非常に強力。 しゃがみ強Pは、ヒットのrガードさせたときは攻撃後のスキが小さくなるため、連発すれば一気に相手をガードクラッシュさせる ことが可能。そこに各種コマンド投げや連続技を狙っていこう。 なお、画面中央だと攻撃中に問合いが離れてくるので、バターン を継続しにくい。つねに相手を画面端へ違いこむように聴うこと。





▲中間距離から前方ジャンプ 事業十端中で接近し……

▲相手がカードクラッシュするまで、しゃがみ強印を連発

CPU豪鬼、「ローディー

スタート時の間合いからしゃがみ強 Kを連発するだけ。ダウンさせたあと も、相手の起き上がりに重なるように しゃがみ強化を出せば、再度ダウンさ せることが可能。これでハメるのだ。



◆図コーディーにはしゃがみ強身が当たらないので、このパターンを使っていこう

CPUザンギェス、E.本田

前方ジャンプ直後の強心で近づき、 着地と同時に強・デイドリームヘッド ロックをキメるというバターンをくり 返す。着地前に反撃を受けることもあ

るが、与えるダメージはこちらが上。



◆ザンギエフ に対しては、 前方ジャンプ 直後の強Kを 当てつつ接近 するのがコツ

CPUDUVI

画面端でロレントが跳びこんでくる のを待ち、着地時のスキにしゃがみ独 P!やP.通常投げなどをキメていこう。 相手を画面端に追いつめた状態なら、 基本パターンも通用する。



▼写真の位置
からのメコン
デルタエアレ
イドは迎撃し
にくいのでガ
ードあるのみ

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

通常はしゃがみ中Pで、やや離れた位置に相手が着地しそうならしゃがみ中でを使って迎撃する。

◆オススメ連続技

気絶やガードクラッシュさせたと きは、①立ち強 P→しゃがみ強 K、 2 → +中 N→強・シューテイングビ ーチなどをキメよう。②は 図 B P. ミカのみ可能な連続技なので注意。

◆そのほかの戦法

VS ザンギエフ& E本田の専用パターンは、ほかの相手にもそこそこ 通用する。基本パターンでなかなか ダメージを与えられないときに狙え。

E	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	乱入戦	10 人目
Α	フランカ	ロレント	サガット	ケン		春麗	豪鬼	E.本田			
В	ダルシム	リュウ	ダン	コーディー		キャミィ	ナッシュ	バルログ			
С	ロレント	ブランカ	ベーディー	ナッシュ		豪鬼	春麗	ダルシム			
D	E.本田	ローズ	リュウ	豪鬼		バルログ	ダン	サガット			
E	春殿	ケン	ブランカ	さくら		タルシム	コーディー	ガイ			
F	キャミィ	ソドム	ナッシュ	ブランカ		バーディー	ガイ	ローズ			
G	コーティー	豪鬼	春麗	さくら		ガイ	ダン	アトン	#		
Н	バーディー	E.本田	リュウ	ソドム	かり	ブランカ	ローズ	ロレント		1	~
ı	サガット	キャミィ	コーディー	ロース		ソドム	アトン	元	ンギエフ	192	ガ
J	ダン	ナッシュ	バルログ	ガイ		春麗	元	コーディー			
ĸ	ケン	サガット	E.本田	リュウ		元	ソトム	ブランカ			
L	さくら	ガイ	ダルシム	キャミィ		ケン	バーディー	ダン			
М	ローズ	バルログ	サガット	元		アドン	ダン	ソドム			
N	ガイ	春脈	豪鬼	ロレント		リュウ	キャミィ	ナッシュ			
0	バルログ	タルシム	ナッシュ	E.本田		バーディー	ガイ	キャミィ			
P	元	コーディー	バーディー	アドン	1	ケン	E.本田	春麗			

対CPU戦 攻略

かりん

KARIN

足払いに対するガードがアマいCPU キャラクターには、基本バターンの連 続技が効果的。ガードされてもスキは 小さいので、積極的に狙っていける。

基本パターン

ドトウの連続技で一気にキメろ!

ジャンプ強ペーしゃがみ弱ペ×1~2→紅蓮拳(強一強)→強・紅蓮無尽脚という連続技でガンガン攻めていこう。ジャンプ強ペの打点は少々高めでもかまわない。たとえガードされても、直後のしゃがみ弱ペを食らってくれる場合が多いからだ。また、強・紅蓮無尽脚までガードされたときでも反撃を受けることはない。逆に、ヒットしたときは立ち独Pや強・無反脚で追撃できる。



▲ ダウンさせたあとは、しゃがみ 関(k) の先端を重ねて……



▲強・紅蓮無尽脚へつないでい く、追い打ちも忘れずに

CPUガイ

いきなり跳びこむと、武神旋風脚や ジャンプ↓要素+中®で迎撃されが ち。影すくいや首狩りをガード後にしゃ がみ強彩などをキメて、いったんダウ ンさせてから基本パターンへ持ちこめ。



◀とにかくである。 面内を跳びやする。 かい。ませる。 がウンが先決だ

CPU ロレント

メコンデルタエアレイドなどで跳び こんできたところを、立ち強Pで迎撃 していけば勝てる。ボタンを押すタイ ミングは早め。万全を期すなら攻撃を 空振りする心配のない画面端で開おう。



◀相手が跳び こんできた立 とにかく立ちく り気味可能だ

CPUさくら、バルログ

相手がさくらなら香風脚、バルログならしゃがみ強心をガードしたあと、 しゃがみ弱心・紅蓮拳(建→強)→強、 紅蓮無尽脚の連続技で反撃していく。 吹き飛んだ相手への追撃も忘れずに。



◀ バルログに 対しては、ダ ウンさせたあ となら基本パ ターンに持ち

ワンポイント アドバイス

◆跳びこまれたら?

立ち強®での迎撃が確実。相手が 空中受け身をとった場合は、降りぎ わに近づいて再度立ち強®だ。

◆オススメ連続技

基本パターンの連続技がベスト。 ■かりんなら、強・紅蓮無尽脚ヒット後に神月流皇王拳で追撃可能。

◆夜叉返しをキメろ!

あらかじめ相手の出す技がわかっていれば(ーP.349)、夜叉返しもキメやすい。反撃可能な必殺技を一定のタイミングで出してくる相手(ソドムや日本田など)には、夜叉返しで華麗にダメージを与えていこう。

CPU キャラクター出現テーブル

1人目 2人目 3人目 4人目 5人目 6人目 7人目 8人目 9人目 乱入戦 10人目 A E.本田 春脳 バルログ タン ナッシュ ケン ロレントサガット ザンギェフ ダン ダルシム バーディー 豪鬼 C アドン コーティー ソドム タン R.ミカ リュウ ローズ リュウ R.ミカ ダン コーディー ケン E.本田 Ε ガイ ダン ソトム バルログF太田・ロース F ナッシュダルシム ダン キャミィ 豪鬼 サガット R.ミカ G ルンム タン バーディー Rミカ ロレント キャミィ H ザンギエフ ダン コーディー E. 本田 ロレント ケン 春麗 Ħ ナッシュ 春麗 アドン E.本田 サガット ダン キャミィ リュウ アドン 元 ナッシュ バルログ ĸ R.ミカ 春期 ロレントバルログ ケン ダルシム ガイ L リュウ ローズ ダン キャミィバーディー E、本田 豪鬼 コーディー ナッシュ アドン ザンギエフ キャミィ ㅠ N バルログ サガット 春麗 コーディー ソドム ロレント ザンギエフ o ダン 元 ガイ R.ミカ サガット ケン ソドム ザンギエフ ナッシュ バーディー コーディー ローズ 豪鬼

対CPU戦

バイソン

M. BISON

基本パターン

立ち強Pで打つべし、打つべし!

近距離から立ち強いを連発してダメージを与えて いく。跳びこまれたときは対空技で迎撃。間に合い そうになければ、いったんガードして聞合いを難し たのちにバターンへ復帰しよう。春麗、ナッシュ、元、 ブランカ、バルログ、キャミィには立ち強のがツブ されやすいので、対空迎撃メインで闘え。

▶ CPUサガット、ガイ

◀ 相手がダウ

ン状態から起 き上がりはじ

めたところで強

Nボタンを押

しゃがみ強化などでダウンを奪った あと、起き上がりに密着して(写真の

タイミングで) しゃがみ強 🖔 を重ねる

だけ。ガイに対しては基本バターンと

上記の戦法を併用して闘うとラクだ。



▲これくらいの間合いがベス ト。空振りには注意せよ

▶ CPUアドン、ザンギエフ

しゃがみ中央を空振りして跳びこみ **を誘い、対空技で迎撃していく。図ア** ドンに対しては、ジャンブドで背後に まわられない(=対空技が空振りしな い)ように画面端を背負って闘おう。



▲ 迎撃後は相 手の着地点を 狙って立ち強 Pを出すとい

CPUリュウ

リーチの長い立ち強密がバイソンの

主力武器。ただし、攻撃後のスキが大 きいので、使用するときは最低でもガ ードさせることを心がけよう。

試合開始時と同じぐらいの間合いで 立ち弱®を空振りする。リュウは反応 して直後に波動拳を撃ってくるので、 そこにジャンプ強®→しゃがみ強化の 連続技をキメるのだ。

なお、自分の残り体力に余裕がある なら、相打ちは多くなるが、基本バタ ーンで闘ってもいい。

CPU to

春風脚を待って、ガードしたあとに しゃがみ弱®→弱、ダッシュグランド ストレート (図パイソンは強・ダッシュ ストレート/以下同)の連続技で反撃 していく。これをくり返すだけだ。



▲しゃがみ中 ®のあとは、 かならず強・ 呼桜巻を出し てくる。ガード

ワンボイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

立ち中P→中、ダッシュアッパー の連続技で迎撃。遠距離からの跳び こみには立ち強戸で対処しよう。

◆オススメ連続技

ジャンブ強P or 強K→しゃがみ 弱P× 1~2→弱・ダッシュグランドス トレート。これができれば問題なし。

◆ターンパンチでラッシュ!

ラウンド開始直後から立ち中・●→ K版ターンパンチの連係をくり返す だけで、相手を固めつづけられる。 ターンバンチを当てたあとに少し前 進してから立ち中PPを出すのがコ ツだ。1~6人目の相手に有効。

	_										
8	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目	
Α	E.本田	ロレント	ダルシム	元		バーディー	ダン	春麗			
В	R.ミカ	ダルシム	ダン	ブランカ		バルログ	ザンギエフ	ナッシュ			
С	ダルシム	ダン	ザンギエフ	R.ミカ		アドン	元	ロース			
D	ブランカ	ザンギエフ	元	E.本田		ッドム	春麗	キャミィ	サガット	りょう	
E	ザンギエフ	元	ブランカ	コーディー		ガイ	ナッシュ	ケン			
F	ダン	ブランカ	R.ミカ	かりん		さくら	ローズ	バーディー			
G	元	R.ミカ	E.本田	キャミィ		春麗	ブランカ	バルログ			
Н	ロレント	E.本田	コーディー	ケン	*	ナッシュ	R.ミカ	アドン			
- 1	さくら	コーディー	キャミィ	バーディー	鬼	ロース	E.本田	ソトム			
J	ガイ	かりん	ケン	バルログ		春麗	ナッシュ	ローズ			
K	ソドム	キャミィ	バーディー	アドン		ローズ	春殿	ナッシュ			
L	アドン	ケン	バルログ	ソドム		ナッシュ	ローズ	春麗			
M	バルログ	バーディー	アドン	かりん		ロレント	コーディー	ガイ			
N	バーディー	バルログ	ソドム	ガイ		ダルシム	かりん	さくら			
0	ケン	アドン	ガイ	さくら		ダン	キャミィ	ロレント			
P	キャミィ	ンドム	さくら	ロレント		ザンギエフ	ケン	ダルシム			

対 CPU 戦 攻略

ユーリ

JULI

基本技のみで闘うこともできるが、 やはり対空技には無敵時間のあるキャ ノンスパイクを使いたいところ。とっ さに出せない人は練習あるのみだ。

基本パターン

スタンダードに跳ばせて落とす!

しゃがみ中心で相手の接近をはばみ、跳びこんできたら対空技で迎撃するという戦法で闘っていく。ちなみに、春鵬、アドン、ロレントに対してはキャミィのページ(-P.377)で紹介している専用バターンが流用できるので、そちらを参考に。



▲先端のみを当てるように出 せは、まずツブされない

CPUサガット

しゃがみ強№をキメたり、跳びこみを強・キャノンスパイクで迎撃するなどの方法でダウンを奪ったあと、起き上がりに密着し、やや遅めのタイミングでしゃがみ強№を重ねるだけ。



◆密着していないと、しゃがみ強定を出すタイミングがかっていて

CPUローズ、バルログ、キャミィ

ケンセイのしゃがみ中 K がツブされ やすいため、対空迎撃に専念したほう がいい。まれに通常投げを食らうこと もあるが、待っていればかならず跳び こんでくるので、あせらずに馴おう。



◆ うかつに手 を出すとスー パーコンポで 反撃されるこ とも。対空迎 撃あるのみた

CPU リュウ

試合開始時の間合いよりも少し近い 位置から弱、アクセルスピンナックル を出すと、リュウはそれと同時に波動 拳を撃ってくるが、そのまま弾をすり 抜けて攻撃可能。また、立ち弱らの空 振りで波動拳を誘い、そのスキに跳び こみ連続技をキメていくという戦法も 有効だ。以上の戦法を併用して闘え。

CPU to

春風脚の強・咲桜拳を待ち、ガード 後に反撃していくのが安全。前者に対 しては強・キャノンスパイクで、後者 に対しては連続技や通常投げなどで、 確実にダメージを与えていこう。



ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

強・キャノンスパイクによる迎撃 がベスト。基本技では立ち中Pや早 めのしゃがみ強Pが対空技になる。

◆オススメ連続技

ジャンプ強化→立ち強卓→弱・ス ナイビングアロー。最後の攻撃は、 強・キャノンスパイクorスピンドラ イブスマッシャーでも代用可。

◆もうひとつの基本バターン

キャミィの基本パターン (→ P.371)のスパイラルアローを、ス ナイビングアローに変えて実行すれ ば、同じように相手をハメることが できる。覚えておいてソンはない。

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
A	E.本田	ロレント	タルシム	元		バーディー	ダン	春殿		
В	R.ミカ	ダルシム	ダン	ブランカ		バルログ	ザンギエフ	ナッシュ		
С	タルシム	ダン	ザンギエフ	R.ミカ		アトン	元	ローズ		
D	ブランカ	ザンギエフ	元	E.本田		ソドム	春麗	キャミィ		
Ε	ザンギエフ	元	ブランカ	コーディー		ガイ	ナッシュ	ケン		
F	ダン	ブランカ	R.ミカ	かりん		さくら	ローズ	バーディー		
G	π	R.ミカ	E.本田	キャミィ		春麗	ブランカ	バルロク		
н	ロレント	E.本田	コーディー	ケン	豪	ナッシュ	R.ミカ	アドン	サガ	. 9
1	さくら	コーティー	キャミィ	バーティー	鬼	ロース	E.本田	ソトム	ット	ゥ
J	ガイ	かりん	ケン	バルログ		春麗	ナッシュ	ローズ		
K	ソドム	キャミィ	バーティー	アドン		ロース	春麗	ナッシュ		
L	アドン	ケン	バルログ	ソドム		ナッシュ	ローズ	春麗		
М	バルログ	バーティー	アドン	かりん	かりん	ロレント	コーディー	ガイ		
N	バーディー	パルログ	ソドム	ガイ		ダルシム	かりん	さくら		
0	ケン	アドン	ガイ	さくら		ダン	キャミィ	ロレント		
P	キャミィ	ソドム	さくら	ロレント		ザンギエフ	ケン	ダルシム		

JUNI

キャミィやユーリと似て非なるキャ ラクター。もっとも信頼できる対空技 のキャノンスパイクがタメ技なので、 やや待ち気味の戦法が主体となる。

基本パターン

跳びこみを待って迎撃あるのみ!

基本的にはユーリと同じで、相手が近づいてきたらしゃがみ中 K でケンヤイし、跳びこんできたら対空迎撃……という待ち戦法 を使う。ちなみに、リュウ、春麗、アドン、ロレントに対してはキ ャミィのページ(→P.371)、サガット、ローズ、バルログ、キャ ミィに対してはユーリのページ (→P.376) で紹介した専用パタ ーンを流用して闘っていけば OK だ。



▲しゃがみ中区は攻撃前後の スキが小さく。使いやすい

■対空村についてはワンポイ シト・アドバイスの頃を参照

P CPU ダルシム、元、E.本田

基本パターンで開えないこともない が、ケンセイのしゃがみ中心がツブさ れやすい。以下のバターンと基本バタ ーンを併用していくといいだろう。

- 中間距離から中・スパイラルアロー こちらの攻撃に反応して相手が手を 出してきたところにカウンターヒット しやすい。ジャンプで避けられたとき の対処法は写真を参照のこと。
- → + 中 R で足払いツブし 元に対して有効(詳細は写真参照)。

回避されたら その着地点を しゃがみ中化 or強化で攻撃





▶ CPUブランカ

ブランカに対しては、基本パターン 以外にも以下のような戦法が使える。 相手がローリングアタックを出してき たら、ガード後に中or強・スパイラル アローで反撃。直後に密着して待って いると、ブランカは起き上がると同時 にサプライズバック→バックステップ ローリングの連係か ¥ +強 ®を出し てくるので、前者に対しては空中投げ、 後者に対してはガードしたあとに連続 技をキメる。これをくり返すのだ。

ワンポイント・アドバイス

◆跳びこまれたら?

相手を十分に引きつけての強・キ ャノンスパイクで迎撃。タメが完成 していないときは、立ち中でや早め のしゃがみ強ァなどで対処せよ。

◆オススメ連続技

ジャンプ弱ペ→しゃがみ弱K× 1~2→強・キャノンスパイク。

◆そのほかの戦法

しゃがみ強化(なるべく足の先端 を当てること)をキメたら、フォロ ースルー中からレバーを≯に入れて おき、前方ジャンプ。着地と同時に アースダイレクトを入力すれば、起 き上がった直後の相手を投げられる。

QDU キャラクター 出現テーブル

	_									
B	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目	9人目	10人目
Α	E.本田	ロレント	ダルシム	元		バーディー	ダン	春瀬		
В	Rミカ	ダルシム	ダン	ブランカ		バルログ	ザンギエフ	ナッシュ		
С	ダルシム	ダン	デンギエフ	R.ミカ		アドン	元	ローズ		
D	ブランカ	サンギエフ	元	E.本田		ンドム	春麗	キャミィ	サガット	
E	ザンギエフ	元	ブランカ	コーディー		ガイ	ナッシュ	ケン		リュウ
F	ダン	ブランカ	R.ミカ	かりん		さくら	ローズ	バーディー		
G	元	R.ミカ	E.本田	キャミィ		春窟	フランカ	バルログ		
н	ロレント	E.本田	コーディー	ケン	*	ナッシュ	R.ミカ	アドン		
- 1	さくら	コーディー	キャミィ	バーディー	鬼	ローズ	E.本田	ソドム		
J	ガイ	かりん	ケン	バルログ		春麗	ナッシュ	ローズ		
K	ソドム	キャミィ	バーディー	アドン		ローズ	春麗	ナッシュ		
L	アドン	ケン	バルログ	ソドム		ナッシュ	ローズ	春麗		
М	パルログ	バーディー	アドン	かりん		ロレント	コーディー	ガイ		
N	バーディー	バルログ	ンドム	ガイ		ダルシム	かりん	さくら		
0	ケン	アドン	ガイ	さくら		ダン	キャミィ	ロレント		
P	キャミィ	ソドム	さくら	ロレント		ザンギエフ	ケン	ダルシム		

ゲームクリアの最終関門として登場 するシャドル一家団。ここでは大半の キャラクターの最終ポスであるファイ ナルベガと、特定のキャラクターのみ 願うことになる CPU バイソン、ユー リ&ユーニの倒しかたを伝授する。

VS CPUバイソン

後述の方法でダウンを奪い、すぐに 密着する。そのあと、バイソンが起き 上がりはじめたところでしゃがみ強化 を重ねれば、技を出そうとしたところ にヒットする。以下くり返し。

バーディー……近距離からのブルホ ーンか写真の戦法でダウンを奪う。

- ●ダン、ロレント、R.ミカ……しゃが んでダッシュストレートをかわした直 後に、しゃがみ強化をキメる。前方ジ ヤンブ強P→しゃがみ配P→ダッシュ ストレートの連続技が狙い目だ。
- ●ブランカ……相手が近づいてきたと ころに * 土強Por L やがみ強化。



VS CPUユーリ&ユーニ

攻撃チャンスは、サイコチャージス を使用したとき。ふたりが上記の技で 密着したところ(連続写真を参照)にし ゃがみ強化をキメれば、ふたり同時に ダウンさせられるので、あとはVSバ イソンと同じく、起き上がりにしゃが み強化を重ねていけば、ラクに勝つこ とが可能なのだ。

問題は、左右からはさみ撃ちにされ たときの対処法。この場合はなるべく 早く、どちらか一方を通常投げでもう 一方のほうへ投げてしまおう。 投げの 動作中は無敵状態となるため、残った ほうの相手にジャマされることなく. はさみ撃ちの状態を解消できる。

ダルシムならば、ラウンド開始直後 から立ち中Por中心を連発し、ふたり を近づかせないように願うという戦法 も有効。上記のバターンと併用しよう。



共通パターン

▶ふたりが密着し たところに折づい て、しゃがみ強 R をキメる。あとは本 文のパターンをくり 返すだけだ





VS ファイナルベガ

基本技の弱攻撃を空振りすると、相 手は一定時間しゃがんだあとにサイコ ショットを撃ってくる。このスキに跳 びこみ連続技をキメていこう。バーデ ィー、ザンギエフ、E本田、R.ミカは、 前方ジャンプで接近→着地直後にコマ ンド投げの連係でもいい。

また、しゃがんでいるときのファイ ナルベガは完全に無防備となっている ので、ダルシムはそこに遠距離立ち強 ®や★+強化などを当てればOK。

ファイナルサイコクラッシャーをガ ドしたあとは、ベガの着地点に飛び 道具や足払いなどを重ねて反撃だ。



これくらいの間合いで基本技の弱 攻撃を空振り。いきなりファイナル サイコクラッシャーを出してくることも あるので、1発ずつ慎重に出そう

▲一定時間しゃ がんだあとサイコ ショットを撃つ。 跳びこむときは空 中で弾を食らわ

サイコショット



ないように注意 ヘッドプレス

ソルトスカルダイ バー→ファイナ ルサイコクラッシ ャーと出すのでお 一ド後に反撃だ

ALL ABOUT STREET FIGHTER ZEROS

8

ZERO3 WORLD

MESSAGE FROM STATE

企画担当スタッフ

A.A.シリーズ恒例となっている、カブコン開発スタッフによるイラスト+コメント集。今回もハイテンションな作品群を一挙に掲載しよう。

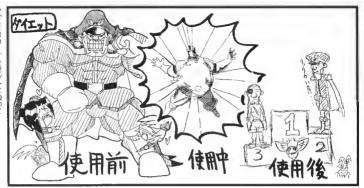


▲開発スタッフみんなの愛がつまってます 遊んでね。【太田】



▲今回のお話はだいたいこんな感じだったと 思います。【村田】

▶「ZERO3」をゼットエロって





▲ 「ZERO3 解体○書」 鋭意制作中! (うそです、 ごめんなさい)



ところどころ、ポケートプイターくさいミナリオでスマぬのです…。 ミナリオカチ伝い:SPP いかりゃ

ソフト担当スタッフ



◆ みなさん、「ZERO3」で楽しく 遊んでくださいね!!【唐 鈴児】

▶ま、好きに遊んでください。 (ITTETSU)



・ルーレット大好き 以心正义 大好き

原田酿

【「スパⅡX」のような全員が強 いゲームが作りたいですねぇ。



キャラクター・グラフィック担当スタッフ



◆ これからも [ZEFO] シリーフ





▲ひさしぶりの2Dの仕事だったので、とても楽しく作りました。







こんな人たち ごすけど ヨロシク……。

次回作も30-7/11



▲今後もカプコンのゲームを楽しんでください。





▲まちがいさがしです。7つあります。見つけてください。【いしい】







50# 1-141-1(1/t.

マンか

前回は何もしたったって

ZANAで開発



出場中の下

▼石を投げるの は、危険だから ヤメましょう。 【イガラシヒトシ】



(1176 おきまちになってまる) ERI-Nであ。 今日は本日とか春葉とか レバボーなんとかをのほかいろいろ いいばい仕事は、気がしまみであ ところで着葉よし本田に向かいて

その汗なんとかしなさい

そして 本田川 支前は いたい何人?



ポーズ見た人いるのかなぁ……。 ▼そーいやリュウ、ケン専用の勝ち



いわさき ひみつ氏劇場



リュラ いくつか技を作りなおそうと思い、「若さゆえのいきおい」みたいのを出そうと思ったのですが、大却下されました。なので、今回あまりかかわってません。ほかのかたがたが作ってくださいました。もともとりょうは、使用する人が自分を投影するキャラ「誰の色にでも染まる自」だったのが、長年かけてイメージが固まってしまい、ひとりのキャラクター「何者にも染まるない自」だってしまったのだなると思い考えさせられた。といまかしいですお彼は、みと「武神 隆」という名前は、アニメ映画化のときあたりにどこかから席突に出てきた名前で、初期段階からあったわけじゃないです。いまもフィシャルなわけではない、と思います。

じつは今回、髪を切るかどうか怪んだのですが(実際に基本立ちボーズまでは作りました)、身近なケンのファンに聞いてみたところ「ロン毛好きもいる」「長いのが大え」と言われたのでやめときました。結果的に正解?まあ「スト川」が短いし、いいのでは。「ZERO」のときも「髪の長さどうするー?」と聞かれるまではべつに長くしようとか考えてなかったんですがね。そう言われるとなんかついやってまえーと、と



コーディーとはそんなにな れあいの仲でもあるまいと勝 手に思ったので、対戦前テモはああなりま した。あいさつする、説教するとかの案も あったんですが、自分のイメージではべつ に正義の味方とか熱いヤツとかじゃないん で……。仲が悪いわけではないでしょうが。 ガイの靴はナ○キのダ○ナスティというの が、一応のモデルです。ガイ的にメーカー についてのこだわりがあるとは思えないの で、誰かにすすめられるままだったのでし ょう。たぶん。コーディーはいろいろ言わ れてますが、「ZERO」のガイを制作中から AKIMAN氏に「こういうふうに考えてる! と聞いてました。波瀾万丈でいいなあと思 ってました。

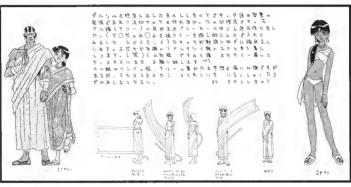


キャラ誕生のときからかかわったので、思い入れは 深いほうです。「天」の字は左右反転してもいけそうなカッコイイ字を、と思ってそうしましたが、最初は向きが固定でしたねえ。ところで乗席は最初、なぜかいつも仕事をする人間が同じで、なんだか「専門職」で感じてした。キャラはおれ、ソフトは原田氏、イラストはBENGUS氏。まる最近はとくに決生っないですけど。

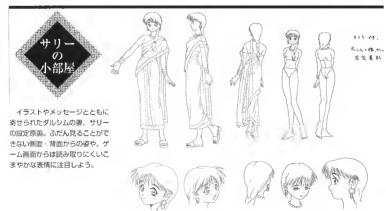


ロレント バーディーが、好きなキャラ・ランキングの一番下、嫌いなキャラでトップだったので「すげえ! パーフェクト! キャラたってるー!」と思い、「うおお嫌われ度でパーディーに勝ちたいぜ~!」と思いながら作ったら、結構、気が上がって驚き。でも、それはそれでとてもうれしい。とりあえずパトリオットをちゃんとしときました。





▼「ZERO」シリーズも3作目でキャラクター



背景グラフィック担当スタッフ



【ニッスイあさゑ **▼だから、はいけいも、**



よろしくね~! [ふくもやん] ▶もっともっとかんばりますので



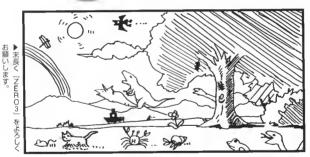
背景美術もよろしく。

▶夏は『ZERO3』、冬は「○○○ ○一』……。やってほしーなー。





∢バーディーのステージ作りました。 いっぱい遊んでください。





サウンド担当スタッフ

VGM € GAME Y € Y を よるしゅ~頼むです。 ANARCHY TAKAPON *



みなさま、はじめまして&こん にちは。FOOすけですっ。A.A. シリーズがひさびさに刊行されて よかったよかった。ということで、 ZERO3」に関する小ネタや、全 然関係なさそ~な話など、適当に 紹介させていただきたいのだが、 どうか。というか紹介させてェ。



本名、加藤義文。スタジオベントスタッフ所属。「スパロメ)全 国大会チャンピオンであり、編集部内特殊攻略チーム「WINDI のチームリーダー。ちなみに、チーム構成員はひとりしかいない。 ……って、それってチームじゃないじゃん!? とほぼー。

つーことで、まずは読者の皆さまの 持つ、さまざまな疑問について、かた っぱしからお答えするかしないか~? ●ボクは「ストリートファイター1シリ 一ズを通してリュウとブランカを使っ ていましたが、どうも「ZERO3」のブ ランカは言うことを聞いてくれません。 なんだか日本語も話さないし……。

【埼玉県・ベス角田】 言うことを聞く聞かないはともか く、日本語を話さないのは問題だナ。 「ストⅡ」では「虎さえオレの前では猫 になる。さしずめおまえはネズミと言 ったところか!」な~んて、流暢にし ゃべってたのにねえ。それでは、ブラ ンカ担当の角末さん?

魚末: ふぁい。ええと、「ZERO3」の ブランカはぁ、ハッキリ言ってこれま でと同じ感覚で使ってると死にますね え。そんなに強烈な戦法もないし。あ、 でも、強・エレクトリックサンダーは (ちょっとだけ)使えますよぉ。くわし くはボクの攻略を読んで下さいねぇ ~。ふにゃふにゃ。

まともに答えてるゥ。じゃ、つぎ。 ●バルログのツメは落ちるのに、ソドハ の刀(十手)が落ちないのはズルい。あ と、バルログの仮面は落ちるのに、ソド ムの仮面が落ちないのはなぜですか?

【東京都・ウオレツ】 ふむふむ。でも、そんなことをカ

ブコンに投書しないように。ヘタすれ ば次回から、ソドムの十手が落ちかね んからナ(←じつはソドムを愛用して いるらしい)。仮面はべつにいいけど。

ボクはバルログ使いです。このあい だ、取れたツメの上にしゃがんで待ち 「貴様のツメはオレが預かった。グラ フフフ」とつぶやく▼豪鬼と対戦。そ のあとツメを回収しに行ったら、オリ コンで瞬殺されちゃいました。ぐすん。 【鹿児島県・宮之城バルログ】

- たしかに「グラフフフ」は言いすぎ かも。せめて「くふ」とか「けひょ」と か(←そういう問題なのか)?

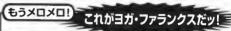
● [ZERO3] ではどのISM がもっと も使えると思いますか? 僕が思う に、いつでも遠近技の切り替えができ るV-ISMは最高だと思います。オリ ジナルコンボも汎用性が高いし……。 あれにくらべたら、ほかのISMは、も はやカスさ。V-ISM をバカにするヤツ は許さない許さない許さない……。

> 【長野県· 俺 V 主義】 そ、そうだよネ(←圧倒されてい

るらしい)。やっぱり V は最高さァ。オ イラもV使ってるし。いやマジで。

■「ZERO3」には「ヨガ48の殺人技 (編注:ダルシム専用の特殊な連係の 総称)」はないんですか? あったらぜ ひ教えてほしい。 「山梨県・スグル】

-- ありますよ? 例えば「ヨガ・スト ライクバック'981とか、「ヨガ糸田正 月あけましておめでとうカウンターア タック・スペシャル/とか。 スペースの 都合上、すべてを紹介するのは不可能 だけど、今回は特別に『ZERO3』完全 オリジナルの殺人技をお見せしよう。 くわしくは下の写真を見よ!





相手から完全に離れておきたい



▲まずは、♥ダルシムを選択しよう。そし ▲あとは、立ち弱K→立ち中P→立ち中K て、オリジナルコンボを中もしくは強(個 の順に技を出すのを、時間切れまでくり返 人的には強が好き♥)で発動。このとき、 せばOKだ。このときの手足が描く残像が、 妙に気持ちイイぞっ。……そんだけ

●いま「7FRO3」で強いしって言われ てるキャラクターを知りたいな。

【新潟県・まゆみ8歳】 —なっ、何が「まゆみ8歳」だ~! この字、どう見ても 19歳・学生(男) じゃねぇの(推定)? まあいいけど さ。編集部内で最強キャラクターと思 われているのは、とりあえず▼裏鬼。 オリジナルコンボ (→P.305) をキワ めると、かなりヤバイよね。それから、 ダルシムなんかも強いと思うよ? と は震ったって、なんにしても、まずは 本人の努力が必要なんだけど。練習な くして勝利なし! ……あ、あと、ザン ギエフとか▼ナッシュとかさくらもキ

魚末:待ち2べガ。キワまった2元。 暴れ▼リュウ。激しいE、本田(←それ はおまえがブランカ使っているからだ ろう!)。ヘにゃへにゃ。

● R.ミカのビーチにメロメロで夜も眠 れません。どうしたらいいですか? 【千葉県・中井ビーチ】

---いいから寝ろ。

ていないかしら?

角末: 足の長いさくら。 ZERO 版の春 難。おっきい(←!?)ローズ。ハアハア。 キミも寝ろ。

● E.本田が、ブランカのエレクトリッ クサンダーを食らったとき、マゲにも 骨が見えるのですが、アレって……?

【東京都・謎の整体師】 魚末:洗脳されて、なんか埋められち ゃったのかにゃ~? ふにょふにょ。 一落ちつけ。

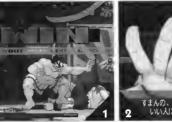
- ●やっぱりキャミィは白だよね。うきゃ。 【東京都・むて★きちピー】 一ねぇ! ねぇからこそこんなとこ まで落ちてきたんだろうが (←意味不 明)!? それは「スパI」です。
- ●以前に、ほかの本でY-ISMってのを 見かけたんですが……なんでしょう? 【神奈川県・山崎いずむ】

一ハッ! まさかこの本にも? 魚末: XYZ……。シティー○ンターみ たいですねぇ。ふにょふにょ。

ふ……古う~。

どすこい本田くん











●べガの親衝隊には、ああいう女の子 ばっかりしかいないんですか。 ベガっ て、まさか?

【栃木県・ロリジナルコンボ、略して……】 そう。そのまさかだ。わかってい **るじゃないかボーイ?**

なんでかりんの制服が赤いんじゃい ィ! あと、神月財団とマスターズ家 はどっちがお金持ちですか。

【岩手県・かりんマニア】 よし! さっそくカプコンに聞い てみよう。ホントのとこはどうなの? カプコン:ます制服のほうですが、あ れは、リュウが白の胴着を着て、ライ バルのケンが赤い胴着を着ているので、 その関係を考えたうえで、さくらの白 い制服に対し、ライバルのかりんには、 赤い制服を着せたわけです。ちなみに、 かりんの制服はオーダーメイドで、ま だ残り256着用意されています。つぎ に、神月財団とマスターズ家のお金持 ち対決ですが、これはやはり、神月財 団に分がありますね。人工衛星持って ますし、以上です。

- ---うわあ。ていねいなご回答、あり がとうございましたー。
- ●ベントスタッフの人たちがよく行く ゲームセンターを教えて!

【東京都・ストーカー】 その前に、キミのペンネームをな んとかしてほしいのですが。

■ A.A.スタッフのみなさん、こんにち は。毎回毎回、あれだけの情報量をて いねいにまとめあげているのには感心 させられます。いったい、どのように して制作されているのでしょうか? その秘密などありましたら教えていた だきたいのですが……。

【北海道・データガンダム】 それは、もしや、小林真文先生に A.A.制作の秘密を探ってもらい、マン ガにしてほしいということかッ(←深 読みしすぎ)!? よござんす。それで は、先生、お願いします!

ついに A.A.にも小林先生のマンガが!! つぎのページへ急げってーの!





くりましままひ







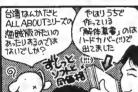
































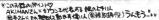




ながまない



HUTA! ALL ABOUT HE



トファイターZERO3

情報局ギャー(千裂脚・風)! 多忙のためとはいえ、情報局の運 営を FOO すけに一任することに なってしまうとは……不安だ……。 くここから FOO すけ>つーこと で、いつものごとく、役に立ったり 立たなかったりする情報を紹介す るっス(円、ミカ風)。 これでいい?

ないように攻撃しつづけるだけ。た

だし、以上の行動を正確に実行しても、

成功しない場合があるので注意。

ついに発覚!? 冥土行きコンボ

ガイとコーディーのファイナルファ イト・コンビに冥土行きコンボを確認 したので、その方法を解説しよう。

まず、相手を画面端に追いつめた状 態で、吹き飛び後転のヒット効果を持 つ技(ガイは >+強®の2ヒット目、 武神獄鎖拳中の立ち強化、コーディー はダウン回避技のバッドスプレー)を 当てて気絶させる。そのあとは、気絶 した相手に対し、連打キャンセルでき る技(ガイは立ち弱P、近距離立ち弱 (K)、コーディーは立ち弱(P)、しゃがみ 弱(P) を使って、連続ヒットがとぎれ

キマれば勝ちだが

▶成功すれば勝ち は決定……とはい え、実戦ではなかな かキマらないのが難 点。ビヨリ債を計算 して嬲うしかない?





ダルシム専用ガード不能技

ふだんは簡単にガードされるヨガフ レイムだが、相手キャラクターと当て る位置の条件が合えば、恐るべき(?) ガード不能技になることが判明した。

やりかたは簡単で、ザンギエフまた はバーディーに、ギリギリ届く位置か Sヨガフレイムを当てるだけでOKだ。

ただし、相手が立っている場合としゃ がんでいる場合で、自分の立ち位置も ズラさなければならないため、実戦で 狙うのは困難かも。

なお、この技も、上記の冥土行きコ ンボ同様に成功しない場合がある。そ のときは素直にあきらめるように。



謎の多段ヒット攻撃とは!?

2ブランカのトロビカルハザードは、 ブランカ本人が攻撃するのと同時に. 副産物(?)として、画面上部からスイ 力が落ちてくる。このスイカは、落ち たあと約4秒間だけ地面に残っている が、そのスイカに攻撃判定を接触させ ると(落とした本人以外でも OK)、ス イカ自体が飛び道具となり、相手への 攻撃が可能となるのだ。

じつはこのとき、スイカを落とした ブランカ自身(重要)の攻撃判定&ス イカの攻撃判定、相手の食らい判定が いっべんに重なると、本来なら1+1

で2ヒットとなるところが、なぜか3 ヒットとなり、そのぶん与えるダメー ジも増えるという現象が起こる。具体 的には、相手をスイカと同じ位置に立 たせて、しゃがみ弱化、しゃがみ強P. 弱・ローリングアタック(密着時のみ 有効) のいずれかの攻撃を、スイカと 同時に相手にヒットさせればOKだ。

このように、本来の攻撃回数よりも 多く攻撃がヒットするという現象は、 2 ローズのLV1 ソウルイリュージョンで 分身中に、LV2オーラソウルスバーク を密着して相手に当てたときにも発生

する。当然、そのぶんだけダメージも 増すので、実用性がまったくないわけ ではない。機会があれば試してみよう。



▲スイカの数が多ければ、ヒット数も増加。 スイカが3~4個も重なれば、超破壊力だ!

オリジナルコンボでコマンド投げ連発!

どのキャラクターにも、ダウン時に一 瞪だけ「追い打ち判定」というものが 出現する (→P.234)。この追い打ち 判定にヒットする攻撃は極端に少な く、ロブランカのトロピカルハザード (ブランカ本体) と、2R.ミカのサー ディンズビーチスペシャル (ハーンサ ルトプレス)、そしてオリジナルコン

ボ中のコマンド投げぐらい。

これらのなかで、オリジナルコンボ 中のコマンド投げは、タイミングこそ 非常にシピアだが実用性は高く、状況 さえ整えば、コマンド投げ→コマンド 投げの連続技が可能となる。ただしこ れを実行できるのは、右にあげた3キ ャラクターのみなのであしからず。



立ち弱(k)→弱、アトミックスープレッ クス→弱、パニシングフラット(空振

- り)→弱・スクリューバイルドライバー ●図F本田(画面端銀定)
- 強、大銀杏投げ連発 ▼R.ミカ (画面端限定)
- 強、バラダイスホールド連発



▲動作が終了した瞬間にふたたびコマンド投 げ、タイミングしだいで3~4連発できる



▲主ずはオリジナルコンボを発動。そのあと すぐにコマンド投げをキメよう



コマンドを先行入力しておいて……

完・全・無・敵!? テングウォーキングほか

ソドムのテングウォーキング、タル シムのヨガエスケイブ、コーディーの バッドスプレーは、ダウン同群タイプ の特殊技。いずれも、反撃用や追撃回 避用として役に立つが、その動作時間 の長さゆえ、相手の対応しだいでは、 手痛い反撃を食らいかねない。

しかし、ダウンしない吹き飛び状態 中に使用した場合にかぎっては、動作 開始から終了直前までが完全無敵とな るのだ。これなら、たとえ相手がスー パーコンボ発動中であろうと、おかま いなしに反撃することが可能となる。 チャンスがあれば狙っていこう。



わず突き進める。 飛び道具もコワくない

アピール研究委員会~ちょっとだけ挑発伝説

「勝利の感動を表わすための行動」を 日夜研究しつづけている、アピール研 究委員会 (通称、アピ研)。スペース が通常よりも少ないため、かなり情報 量が減ってしまったが、とりあえずア ピールの研究成果を報告する。

注: 最近はアピールで怒る人が多いの で、外で対戦するときは気をつけよう。







▲前進できる。このまま相手方向に歩けば、 なかなか効果的なアピールになるのだ

死人にムチ打ち

▶基本中の基本。 しゃがみ攻撃orジ ャンプ攻撃でKOし た場合なら、すぐ に攻撃を出すこと

で追い打ち可能





けっこう毛だらけ文字だらけのチョイネタ特集

■型ガイちょっとヘンな話

オリジナルコンボ発動中のガイは、 武神駄鋼拳中の立ち強®を2回連続 で入力することで、立ち強®(ヒジ)が 2連発できる。また、ふだんは前方へ とスべりつつ攻撃するしゃがみ強ぐも、 オリジナルコンボ中にキャンセルで出 した場合にかぎってスべらなくなる(ヒット効果は変化しない)。

●ヒジ自由自在?

武神慰劉拳の強化を出ぎわキャンセル(ーP.341)する。その出ぎわキャンセルした必殺技の直後に立ち強Pを出すと、武神慰劉拳中の立ち強P(ヒジ)になるのだ。また、同じ条件で、立ち中Pー立ち強PのZEROコンボを出した場合も、立ち強例がビジになる。そこから、ZEROコンボで立ち強化に

つなげることも可能だ。

●オリジナルコンボの怪

オリジナルコンボ中、飛び道具のフォロースルーに対してカウンターヒットを食らうと、つぎのオリジナルコンボ中に飛び道具を出した場合、技の動作からかなり遅れて弾が射出される。

●浮いてるR.ミカ

サーディンズビーチスペシャル発動 中に、®を入力したり相手に接近する ことでRミカが空中判定になると、技 が終了するまでは、地上を移動してい ても、つねに空中にいるとみなされる。 つち、ちょっとだけ連続技を食らい にくくなるわけだ。

●ガードクラッシュカウンター? 自分がガードクラッシュしたら、無 防備状態が終わった瞬間に ZEROカ ウンターのコマンドを入力すると、ガ ードをしていないのに ZEROカウンタ ーが発動する。無防備状態中に、連続 で ZEROカウンターのコマンドを入力 しておけば、簡単に見ることが可能。

●ひとり投げズッコケ

ジャンプの下降中に豪鬼が空中投げ を行なうと、相手がスッポ抜けて豪鬼 だけが転がっていく場合がある。この ときの豪鬼は全身無敵だが、終わりぎ わに一瞬だけスキができるので注意。



終わるまで何もできない



「ページジャックのファンを獲得したいなら、やっぱりきれいな絵を 載せたりすると GOOD よ (ーなにがどう"やっぱり" なの……) ?] と、 ライターの白川君が教えてくれたので、さっそく実行してみたりする。 そんなわけで、世にも貴重な原画集でごわす。えっ、なんでコーディ ーかって? それは、これしか強ってなかったから (寂)……。





ページジャック特選! 対戦格闘用語集

●言っただろー

言っておいたのに一、の意。同義語 に「言ってんだろ」もある。強調したい ときは2連発するといい。

うわー

操作しているキャラクターが倒される直前に叫ぶ。源平討魔伝の景清みたいな叫びかた(知ってる?)がベスト。

● **○夫

人物を端的に表わすときに使う。対 戦で手がたい動きしかしない人は「か た夫」、負けてもモリモリ乱入する人 は「モリ夫」、ハメる人は「ハメ夫」。

●おィー!

許容しがたい事実が発生したときに 使う。コンスタントに使ってもよし。

●おじいちゃん

おもに、連続技などの器用な行動が できないときに使う。また、春麗の気 功掌の別名でもある(「気功掌!」が「痴 呆症!」に聞こえるのに由来)。

●ガードできねえんだろー?

相手がオリジナルコンボをミスして うろついているときに使う。オリジナ ルコンボが終了する前に「ガードでき ねえんだろー?」と言いながらスーパ ーコンボなどを当てていきたい。

●勝ちキャラ?

乱入してきた相手がキャラクターを 選択したら、それがどんなキャラクタ ーであろうと言っておく。負けたとき に備えての保険のようなもの。

●キでいる

●けつれい

礼を欠いていること。失礼と同義。

自分の誤りを認めたら「けつれい!」と、さわやかに言うべし。欠礼をキワめた欠礼王も存在する。

●最下級

どうにも下がない状況。ヘボプレイ をしたときなどにつぶやく。

●死亡

自分の操作するキャラクターが倒されたときに使う。「うわー……死亡」といったコンボも使える。「死体」というのもアリ。

●じゅうぜろ

10:0、つまり、勝ち目がないこと。たとえ事実がそうでなくとも、負けたときは相手の肩に手をかけて「じゅ〜……っぜろ」。当然、そのあと手をにぎりこむのも悪くはない。

●汁(しる)

思わぬ状況でいいことがあったとき に使う。上級語として「超汁」なども。 ほかにもいろいろな汁がある。

たしかに

肯定。相手に同意するときにつぶやく。「たーしかに」「たしかにたしかに」 など、言いかたいろいろ。「たーしかー にねー♪ たしかにたしかに」のような オリジナルコンボもある。

●タノムサク

懇願。「タノムサクって言うからやめてくれ」「タノムサク!」のように使う。 ちなみに、"タノムサク!」のように使う。 ちなみに、"タノムサク"は実在するプロボクサーの名前。

●ちゃかつく

あまりにも落ちつきがないこと。

●使える

なにげなく、またはミスって出した 技が、一方的に相手の攻撃に打ち勝っ たときに「ツカエル!」とつぶやく。使 える、使えすぎる、超使える、使ーォ (ツカーォ)! の4段階があり、あと になるほど「使える度」が高い。「使え るしゃがみ中別は有名。 ページジャックの最後は、ベント スタッフに集う格闘系ライターのあ いだで、日常的に使われている対戦 格闘用語(なのか?)を大公開。ど んどん覚えて、流行らせよう!

●強いのかー?

たとえば、自分がダンで、相手の豪 鬼に勝ったときなどに「お? じつは ダン強いのかー?」と使う。イヤミ。

♠tt-?

相手に同意を求める。なんとなく言ってるだけの場合もある。聞いているほうも(あまり)気にしないのが礼儀。

●ねェー!

否定。カン高く叫ぶほど、否定の度 合いも強くなっていく。

ねーだろー♪

もはやそのような事実はなさすぎて、 どうしようもない場合に歌う歌。音階 なら「ド〜ラソ〜〜(一低くなってい く)♪」となる。たまに、対抗して「あ るだろー♪」という歌も歌われる。

●○○はないの?

相手に問いかけるときに使う。たと えば「今のキでいるはないの?」なら、 「今の(現象は)すごすぎない?」とい う意味。ひどいものになると「あるは ないの(訳:それはあるでしょう)?」 など、日本語とは言いかたいものに。

●ビヨる

帰るときに使う。「よし、ビヨるか」 というのは「よし、帰るか」の意。

●むん(ムン)

イントネーションを変化させること で、さまざまな用途に使える。面倒な ときはこれだけで会話。

●やばい

よくないこと。「やばいんじゃな~い の~♪」「やっぱいだろー」など、バリ エーションも豊富。

●レバー悪い

負けたときにつぶやく言葉。責任転嫁。多用すると、本当にレバーが悪かったときに信じてもらえないので注意。

●悪くはない

悪いと思った状況より、わずかに良かったときに使う。ある意味、気休め。

Street Fighter/ = 40 RRARY.1

ゲーム中に各キャラクターが発する ボイスを、本書スタッフがヒアリング してまとめたのが、以下のリスト。サ ウンドテスト (→ P.276) でしか聴

けない未使用ボイスも載せてある。な お、勝利ボーズのボイスに関しては、 そのポーズを指定できるボタンをカッ □内に併記しておいた (→P.16)。

ーリュウ

(声優:森川智之)

(声優;宮村優子)

いやっ!	近距離立ち強度
310!	連距離立ち強む
はどうけん	波動鄉
しょうりゅうけん	昇龍拳
たつまきせんぶうきゃく	電巻旋風脚
しんくう. はどうけん	真空波動拳
しんくう、たつまきせんぶうきゃく	真空電管旋風脚
やっ! しょうりゅうけん	滅界職拳 (通常)
やっ! しん! しょうりゅうけん	滅屛騒拳 (真・昇騒拳)
せいやっ!	オリジナルコンボ発動
はっ	空中受け身
うっ	投げ失敗
んがあぁっ	ガードクラッシュ
ぐわっ	器ダメージ
んがっ	中の一強ダメージ
だぁっ	ダウン
ぐわあぁぁぁ	KO

はっ!	近距離立ち強の	
やあっ!	近距離立ち強化	
やあ	遠距離立ち強化	
きこうけん	気功學	
てんしょうきゃく	天昇脚	
i 444444	百裂脚	
せんえんしゅう!	旋円鮲	
はいっ!	双発到	
スピニングバードキック!	スピニングバードキック	
せんれつきゃぁあく!	千製御	
はざん、てんしょうきゃく!	期山天昇剛	
はあぁぁ, きこうしょう!	気功掌	
はあぁぁっ	オリジナルコンボ発動	
あっははは、やったあ!	勝利 (中學)	
ゴメンね!	勝利 (バーフェクト)	
えっ!?	投げ失敗	
ああっ!	ガードクラッシュ	
いっ	弱ダメージ	
ううっ	中のア強ダメージ	
うあっ	ダウン	
ぐあぁぁぁ	KO	

ぐわあぁぁぁ	KO		
ケン	(声優:岩永哲哉)		
たたきつぶしてやるぜ!	登場(VSリュウ)		
B> !	近距離立ち強約		
せい!	運距離立ち強の		
はっ!	近距離立ち強化		
たあっ!	連距離立ち強化		
うりゃあっ!	→十強形		
はどうけん!	波動拳		
しょうりゅうけん!	昇離拳		
たつまきせんぶうきゃく!	電巻旋風脚		
いくぜ! しょうりゅうれっぱぁ!	昇離裂破		
食らえい! しんりゅううけぇぇん!	神龍拳		
しっぷうじんらいきゃぁぁく! うりゃあっ!	疾風迅震脚		
いくぜ!	地上オリジナルコンボ発動		
食らえい!	空中オリジナルコンボ発動		
やったぜ!	勝利(中心)		
のおっ	投げ失敗		
なに!?	ガードクラッシュ		
げふっ	弱ダメージ		
ごおはつ	中or強ダメージ		
ぐおぉっ	ダウン		
うわあぁぁぁ	KO		

ぐあぁぁぁ	KO
サガット	(声優:三木眞一郎)
フッフッフッ・	登場
えい!	近距離立ち強や
B.6 !	遠距離立ち強や
はあっ!	立ち強心
ふんつ	姚発
Tiger !	タイガーショット
Tiger Blow !	タイガーブロウ
Tiger Uppercut!	タイガーアッパーカット
Tiger Crush !	タイガークラッシュ
TigerGenocide !	タイガージェノサイド
Tiger Rald !	タイガーレイド
ぬうううわ!	オリジナルコンボ発動
むろんつ!	⊠ ZEROカウンター
アーッパッパッパッ	勝利(中部)
どわぁっ	投げ失敗
ぶぉぉあっ	ガードクラッシュ
ぬおっ	器ダメージ



本作のボイスを担当した 声優のプロフィールも紹介しておく。 ■リュウ、ナッシュ役

もりかわ としゆき

■1月26日生 ■アーツビジョン所属 代表作

遊☆慰☆王(城之内) 剣風伝奇ベルセルク (グリフィス) ■ケン、ガイ役

いわなが てつや

■6月24日生 ■フリー

代表作

神秘の世界エルハザード (鍼) 新世紀エヴァンゲリオン(ケンスケ)

ぐおつ	中or強ダメージ		
ぶおぅっ	ダウン		
ぐうおおおお	КО		

(声優:高木 渉) 營運 ヒャーッハハハハ・・・・ 登場(VS CPUサガット) ヘヤアッ! 立ち強め テヤッ! 遠距離立ち強化 アチョオゥ! →十中伊 イエッ! 挑発 Jaguar Kick! ジャガーキック ジャガートゥース ヘヤッ! Jaguar Tooth! Jaguar! ライジングジャガー フルゥゥゥ……!ホゥォォーオッ! ジャガーバリードアサルト ホゥォォ~オッ! オリジナルコンボ発動 Yes! 勝利(中色) イッヒヒヒ 勝利(強的) 投げ失敗

J	1-	デ	1	_	(声優	,	高木 渉)

ガードクラッシュ

中の「強ダメージ

弱ダメージ

ダウン

KO

Hey!	登場		
ヌオッ!	近距離立ち強利		
フゥィッ!	立ち強化		
フン!フン!	伊通常投げ		
Bull Head !	ブルヘッド		
One	ブルホーン (ワン)		
Two	ブルホーン (ツー)		
Three	ブルホーン (スリー)		
Four	ブルホーン (フォー)		
Final !	ブルホーン (ファイナル)		
フン! Go·····To Heaven!	マーダラーチェーン		
フンガ ァッ!	オリジナルコンボ発動		
l'm·····No.1 !	勝利(強約)		
You?	時間切れ勝ち		
ウォッ	投げ失敗		
ヌオゥッ	ガードクラッシュ		
ヌゥッ	弱ダメージ		
ウォッ	中or強ダメージ		
ヴオォゥッ	ダウン		
ヌオオオオツ	KO		
Bull Horn !	未使用		

■ガイ (声優:岩永哲哉)

	(E · DOIDHW)
えいやぁぁっ!	登場
でやあっ!	近距離立ち強烈
Bih!	進距離立ち強何
ふあっ!	近距離立ち強化
てりゃあっ!	速距離立ち強分
でやぁ! でやぁあっ!	武神イズナ落とし

いざ!でやっでやっ、でりゃあっ!	武神八双拳
必殺!でやでやぁ、えいやぁぁっ!	武神則雷脚
必殺 I悪く思うな	武神無双達刈
はああああつ	地上オリジナルコンボ発動
悪く思うな	勝利 (中心)
これぞ、武神流	勝利(強色)
ぬおっ	投げ失敗
うおっ	ガードクラッシュ
M2	弱ダメージ
Ca	中or強ダメージ
こおぉぅっ	ダウン
うあぁぁぁぁ	KO

Ī	1	K	1.
		1	-

(声優:高木渉)

エイサッ!	選距離立ち強心
ホイヤッ!	戦・ジゴクスクレイブ
ホッ!	中・ジゴクスクレイブ
ソイヤアッ!	強・ジゴクスクレイブ
ホイヤッ!ホ、ホ、ホ、ホヤッ!	ダイキョウバーニング
ホイヤッ!ブツメーツ!	ブツメツバスター
ホッ! トッタリ!	シラハキャッチ
ヌゥゥゥ!ホイヤッ!テンチューウサーツ!	テンチュウサツ
ヌゥゥゥ! ホッ、ホッ、ソイヤッ、 モウイッチョウ!	LV3メイドノミヤゲ
ムウゥゥ	オリジナルコンボ発動
アッパレィ!	勝利 (中戸)
ブーレイコウ!	勝利(強产)
ナント!?	投げ失敗
ウゴオゥッ	ガードクラッシュ
グォッ	弱ダメージ
ゲホッ	中or強ダメージ
グハアッ	ダウン
ヌカッタアァァァ	KO

ーナッシュ

(声優:森川智之)

フン!	近距離立ち強停
フッ!	遠距離立ち強心
ハッ!	近距離立ち強化
Sonic Boom !	ソニックプーム
Somersault!	サマーソルトシェル
ムゥゥン Sonic Break!	ソニックブレイク
ムゥゥン! Somersault Justica!	サマーソルトジャスティス
フフッ、フフッ、イヤァァッ!	クロスファイアブリッツ
ムッッン!	オリジナルコンボ発動
Too Easy !	勝利(中心)
フッ !	勝利(弱心)
ノォホッ	投げ失敗
Ouch !	ガードクラッシュ
アッ	弱ダメージ
オゥッ	中or強ダメージ
ウオォッ	ダウン
N00000 7 7 7	ко

^{養職役} 宮村優子

ヌォアッ

クォアッ

グアアァッ

ギャハアァァァ

クォッ

喜村優子 みやじら ゆうこ

■12月4日生 ■フリー

代表作 でたとこブリンセス (ラビス) 新世紀エヴァンゲリオン (アスカ) ■サガット役

三木眞一郎 みき しんいちろう

■3月18日生 ■81プロデュース所属

代表作 頭文字D (拓海) ボケットモンスター (コジロウ、ボケモン図鑑) ■ アドン、バーディー、ソドム、ザンギエフ、元役

高木 涉 the btg

■7月25日生 ■アーツビジョン所属

代表作。

機動新世紀ガンダムX (ガロード) 名探偵コナン (元太) うはぁあっ

うああぁぁぁ

(杏傷: 相谷美智子) 海路離立方改良 31/ 遠距離立ち強化 ソウルスパーク ソウルスパーク はっ!ソウルスルー ソウルスル-ロフレクトエ ソウルリフレクト そこまでよ! ソウルスパーク オーラソウルスパーク 覚悟はいい? やあ!やあ!ソウルスルー LV3オーラソウルスルー 見切れるかしら? ソウルイリュージョン イリュージョン! 空中オリジナルコンボ発動 まだまだね 勝利 (弱P) やるじゃない? 勝利 (中色) それじゃあダメ 勝利(強約) 大丈夫? 勝利 (弱形) チャオー 勝利 (中化) なってないわ 勝利 (強化) えっ? 投げ失敗 あはぁうつ ガードクラッシュ 選ダメージ あっ ああっ 中or後ダメージ

(古優: 西村知道) マハハハハ... 近距離立ち強用

ダウン

KO

ヌン 速距離立ち強化 ハッ! ヘッドブレス ヌゥゥン サマーソルトスカルダイバー ヌゥゥゥッ! サイコクラッシャー! サイコクラッシャ ヌゥゥゥッ! オリジナルコンボ発動 あまい ■ZEROカウンダー ハッ、ぬるいわ 勝利 (中部) ヌゥッ 投げ失敗 ゴォォオッ ガードクラッシュ ヌゥ 弱ダメージ

グゥッ 中or強ダメージ ヌオッ ダウン グオウオオオ KO

(声優: 西村知道) 遠距離立ち強き ふおっ でやぁっ 近距離立ち強化 ぬんっ 豪波動學 ふんつ 来昇離半 うりゃっ 百鬼豪徒 めっさつ! でやぁっ 滅殺害液動 ぬうううん! オリジナルコンボ発動 勝利 (弱化) 等止! うぉっ 投げ失敗 ガードクラッシュ ぐぉぉっ ರಕ 脳ダメージ < 3 3 中の強ダメージ ぬうおっ ダウン ೭೫೫೫೫೫

ダ

(声優:細井治)

發爆 オヤジィィィィッ! 登場 (VSサガット) だあつ! 立ち強犯 サルカっ 立ち強化 がどうけん 我道拳 こうりゅうけん 里蘇斯 斯空幽 いくぞオラァ! こうりゅうけん 晃龍烈火 ひっしょう! ウラウラウラウラ! ぶらいけぇぇん! 必勝無類拳 しんくうがどうけん 宴空我道拳 いくぞオラァ! おっしゃあ! どした、どした! 楽勝! ヒャッホーイ! ウラウラウラ! なめんじゃねぇぞ! よゆうッス! 排発伝説 やったぜ……オヤジィィーッ! (38年) (38年) おっ? 役げ失敗

やっ……たぜ ダルシム

げぇあぁっ

がっ

くわっ

うあぁっ

ಭಾವನ ಕರ್ಮ

(吉優:山田藝程)

ガードクラッシュ

中or強ダメージ

既ダメージ

ダウン

未使用

ΚO

ナマスラ 發揮 ふあっ! 近距離立ち中の 3160! 近距離立ち強力 ヨガッ! 近距離立ち強化 ヨガ!ヨガ!ヨガ! 自通常投げ ふ、ヨガァ・ 地學 Yoga Fire ! ヨガファイア Yoga Flame ヨガフレイム Yoga Blast ! ヨガプラスト Yoga ! ヨガテレポート Yoooga Inferno : ヨガインフェルノ Yoooga Stream ヨガストリーム ヨォガアアツ オリジナルコンボ発動 ヨーガヨガヨガ 勝利 (弱色) サマーディ 勝利(関形) ガヨッ? 投げ失敗 ヨガァッ ガードクラッシュ ドアッ 弱ダメージ 中or強ダメージ グアツ ドワァッ ダウン ウォオオオオ KO 未使用

(声優:笹本優子

ダルシム勝利

ローズ役

URRU

ねや みちご

未使用

■10月4日生 ■フリ

代表作 新キューティーハニー (ハニー) 魔法のステージ ファンシーララ (理々香、モグ) ■ベガ、豪鬼役

にしむら ともみち

■アーツビジョン所属

代表作 超魔神英雄伝ワタル (シバラク) スラムダンク(安西)

■ ダン役

ほそい おさむ

■9月22日生 ■アーツビジョン所属 代表作

統·初恋物語(貴也) ビット・ザ・キューピッド (ナルシス)

|ザンギエフ (声優:高木 渉) 立ち強治 ディリャア! ダブルラリアット クイックダブルラリアット フンッ! フン! ディリャア! スクリューバイルドライバー アトミックスープレックス ウオオオリヤッ! フン!Final Atomic ゥオオオリャッ LV3ファイナルアトミック Buster I パスター フリャアァァ オリジナルコンボ発動 4-41 順利 (銀令) ハラショー! 勝利 (中京) ボリジョイ、バビエーダ! 勝利(強息) ガッハハハハ・ 勝利 (題形) ウォッ? 投げ失敗 ヌオオォッ ガードクラッシュ ウッ 脳ダメージ グォッ 中or強ダメージ

π (声優:高木港) 300 立ち強戸 (最流) 百連勾 シュシュシュシュッ 蛇穿 しゃあっ! ほっ 德另 とどめだ! フン! 機能 むううん……死ねい! 亚占押 ぬううううん オリジナルコンボ発動 You are Big Fool ! 勝利(弱色) ふっふっふっ… 勝利(中紀) 投げ失敗

じうっ りょおっ 40 ぐおっ ぐえぇっ うおぉぉぉ

ダアァッ

ウワァァァ

ダウン KO ロレント (声優:山野井仁)

ガードクラッシュ

中or強ダメージ

弱ダメージ

ダウン

KO

Ready? 近距離立ち強や ホァ! トウッ! 立ち強化 ヌンッ! →十四ド フハハハハハ・・・ 挑発 **フン! ホァ! ドワイシャアッ!** バトリオットサークル Get Set Go ! テイクノーブリズナー ムゥゥゥ·····Fire マインスイーバー Mission Complete ! 勝利 (弱色) フーフフフフッ… 勝利(中戶) Shit I 投げ失败 ウォオゥッ ガードクラッシュ ドオ 弱ダメージ グウッ 中or強ダメージ デアァッ ダウン ウォオゥゥゥ KO

さくら

(声優:笹本優子) 会运 でやあつ 近距離立ち強り 適距離立ち強り はあっ! やあっ! 近距離立ち強化 たあぁっ! 遠距離立ち強化 はどうけん 游船等 しょうおうけん 联松業 しゅんぶうきゃく 春風淵 いくよ! ふっ, はっ, たあぁっ! さくら落とし しんくう、はどおけままん 言字波動業 せぇぇのっ! たああっっ! 乱れ桜 いくよ! たあぁっ! 主一家 ぬうぅぅっ オリジナルコンボ発動 あっははっ 勝利(弱色 はあっ!でやぁっ!たあぁっ! 勝利(強急) 勝利 (中心) こ~んなトコだねっ よっ 空中受け身 あれっ 投げ失敗

うぁあっ

あっ

えあっ

あぁっ

おりょ?

うああぁぁぁ

(声優: F用粘固)

ガードクラッシュ

中or強ダメージ

弱ダメージ

ダウン

未使用

KN

静信 ウォッホ 立ち強力 立ち強化 ガオゥッ! *+強护 ウオオオツ ローリングアタック ウォゥェッ! バーチカルローリング ウォホェッ バックステップローリング ウォホ!ウォォエッ! グランドシェイプローリング ウォホホ! ウェオッ! トロピカルハザード ガアァァオッ オリジナルコンボ発動 ウァハホッ、ハァホォ! 勝利(弱色) ワッ、ワッ、ワォー! 勝利(中) グフッ 投げ失敗 グァフゥッ ガードクラッシュ アゥッ 脳ダメージ 中のア強ダメージ ウォッ ウォオゥッ ダウン ギャルゥゥゥ KO

(声優: 菅原正志)

登場 ほっ! 立ち強化 せまい! 立ち強化 えいやぁ **→**+中(C うりゃあ! →十強区 3 3 3 3 3 百製張り手 どすこい! 中・スーパー頭突き どおすこお~いっ! 強・スーパー頭突き むんっ! えいやぁ! スーパー百貫落とし

ダルシム役

やまだ よしはる

■2月1日生 ■アーツビジョン所属 代表作

機動戦士ガンダム0083 (キース) とんでぶーりん♥ (柏木)

■ロレント役

やまのい じん

■11月16日生 ■大沢事務所所属 代等作

勇者指令ダグオン(シン) 十二戦士エトレンジャー (ドラゴ) ■さくら、サリー役

ささもと ゆうこ

■1月30日生
■アーツビジョン所属 代表作

長くつ下のビッビ (ビッビ) 8ビーダマン爆外伝(タンゴ)

チャンコぉ、食わんかあ~ぃ!	大銀杏投げ
おにぃ、むそうじゃ~ぃ!	鬼無双
むぉぉ~! え~い! どっせい! どぉすこぉ~いっ!	大蛇砕き
ぐっはっはっはっ	勝利(弱色)
世界は広いのう	勝利(強約)
どおんなもんじゃい!	勝利 (部形)
うおうつ	投げ失敗
なんとぉ!?	ガードクラッシュ
¢5	脳ダメージ
うっ	中or強ダメージ
めうごおつ	ダウン
ಭಕ್ಷಕ್ಷ	КО
こっつぁんです	未使用

	1	Ü	<u>ال</u>	グ
I	11	ヤッ	!	

(声優:上田祐司)

立ち強心
→十強化
ローリングクリスタルフラッシュ
スカイハイクロー
フライングパルセロナアタック
イズナドロップ
ローリングイズナドロッフ
スカーレットミラージュ
オリジナルコンボ発動
勝利(聯密)
投げ失敗
ガードクラッシュ
弱ダメージ
中or強ダメージ
ダウン
KO
未使用
未使用

キャミィ

(声優:河本明子)

Come on !	登場
フン!	近距離立ち強り
ヤッ!	近距離立ち強化
/\v !	遠距離立ち強化
Spiral Arrow !	スパイラルアロー
Cannon Spike !	キャノンスパイク
イイイヤッ!	アクセルスピンナックル
ハアアアッ! Spin Orive Smasher!	スピンドライブスマッシャー
ハアアアッ! ヤッ!	リバースシャフトドライバー
Set up! ヤッ!	キラービーアサルト
Yes,Sir!	勝利(中息)
Shit!	投げ失敗
ウアアッ	ガードクラッシュ
アァッ	弱ダメージ
ウッ	中or強ダメージ
ゥアッ	ダウン
Nooooo !	ко
Spin Knuckle !	未使用
Cannon Drill!	未使用
Thrust Kick !	未使用
Target Destroyed	未使用

【コーディー

(声優:山寺宏一)

O.K.?	豐場
Crush!	クリミナルアッパー
ハッハァ!	パッドストーン
テヤァッ!	弱・ラフィアンキック
/(y !	中・ラフィアンキック
トリヤアッ!	強・ラフィアンキック
ムウラッ! Bingo! ハッハァ! Finish!	■ファイナルディストラクション
Great !	ナイフ拾い
All Right!	挑発
フゥ	勝利(羇P)
What!?	勝利(中心)
ガッデム	FO-
Oh! No!	時間切れ負け
ヌオゥッ	投げ失敗
Shit!	ガードクラッシュ
グッ	弱ダメージ
ヌォッ	中or強ダメージ
ダアッ	ダウン
ヌアァァァ	KO

エディ

(声優: 菅原正志)

R.ミカ

(声優:竹内順子)

レインボーッ
301
でやあっ!
オラア!
この!
lto!
つしゃあっ!
もらったあ!
うらぁあっ!
201201
ボンバー!
いくぞぉぉっ
アタァーック
きまったあ!
クラァーシュ
よつしゃぁ、
勝ったあ!
うぁっ
うぅあっ
< 35
うぐっ

立ち強化 しゃがみ強や しゃがみ中化 → + 中4% 戸空中投げ 作空中投げ デイドリームヘッドロック フライングビーチ サーティンズビーチスペシャル

ムーンサルトプレス

立ち強力

いくぞぉぉっ!

ウイングレスエアブレーン ミサイルキック 地上オリジナルコンボ発動 勝利(駅を) 投げ失校 ガードクラッシュ 弱ダメージ 中ので強ダメージ ダウン KO 未使用

かりん

(声優:山田美穂)

未使用

お〜ほっほっほっ はいっ! えい!

立ち強り立ち強め

ブランカ、バルログ役

うえだ ゆうじ

■6月15日生 ■アーツビジョン所属

代表作 機動戦艦ナデシコ (アキト) ポケットモンスター (タケシ) E.本田、エディ役



■7月14日生 ■大沢事務所所属 代表作

機動戦士ガンダムD083 (パニング) マクロス7 (レイ)

キャミィ、ユーリ、ユーニ役

2月4日生 ■アーツビジョン所属

■2月4日生 ■アーツビジョン所属 代表作

英雄志願 Gal Act Heroism(ヴァニラ)

えぇいっ!	→十中形
やっ! はい! でやぁっ!	紅蓮樂
むじんきゃく!	無尽脚
はあぁっ、えいっ!	羽翅雀
はっ、はっ、とどめ!	荒削いなし
かんづきりゅう、しんびかいびゃく	神月流神脲開闢
かんづきりゅう、こうおうけん	神月流皇王拳
お見通しよ	夜叉返し
見え見えね	夜叉返し
ムダですわ	夜叉返し
いきますわよ!	オリジナルコンボ発動
このかりんに勝てると思って?	勝利(中心)
あれっ?	投げ失敗
なに!?	ガードクラッシュ
あぁっ	弱タメージ
ぐうっ	中or強ダメージ
あぁぁ	ダウン
ಹಿಕ್ಕಾಕ	KO
ぐれんけん!	未使用
よろしくて?	未使用

バイソン	(声優:山寺宏一)
シュッ!	立ち覗り
ドアッ!	立ち強約
One	ターンパンチ (ワン)
Two	ターンパンチ (ツー)
Three	ターンパンチ (スリー)
Four	ターンパンチ (フォー)
Five	ターンパンチ (ファイブ)
Six	ターンパンチ (シックス)
Seven	ターンパンチ (セブン)
Eight	ターンパンチ (エイト)
Nine	ターンパンチ (ナイン)
Final!	ターンパンチ(ファイナル)
ウヘヘヘウォウォアーッ!	クレイジーバッファロー
ウォアーッ!	オリジナルコンボ発動
ンフッ	投げ失敗
ヌオォウッ	ガードクラッシュ
グッ	弱ダメージ
ヌオッ	中の「強ダメージ
ヌゥアッ	タウン
ヌォウゥゥゥ	KO

ユーリ	(声優:河本明子
イィィヤツ!	→ +中∞
フン!	スナイビングアロー

オリジナルコンボ発動 (声優:河本明子)

ハッ!	スパイラルアロー
Spiral Arrow!	エアスパイラルアロー
ヤッ!	キャノンストライク
ハット	マッハスライド
イイイヤツ!	アースダイレクト
Yes,Sir !	サイコストリーク

ファイナルベガ (声優:西村知道)

ファイナル サイコクラッシャー ヌゥゥゥゥッ! サイコォクラッシャアアアアッ!

ナレーション(声原:グレッグ・イワン

This is Street Fighter ZERO3	基板起動
This Is Street Fighter ALPHA3	基板起動 (海外版)
Street Fighter ZERO3	タイトル画面
Street Fighter ALPHA3	タイトル側面 (海外版)
Select your cheracter	キャラクター選択
Select your fighting style	ISM選択
Here comes a new challenger !	乱入
You can't give it up.Go for it,man !	ラウンド開始
Get ready,fighters.Go for it,man!	ラウンド開始
Beat up,guys.Triumph or die !	ラウンド開始
Nabady blink. Triumph or die !	ラウンド開始
Let's party.Go foe broke !	ラウンド開始
It all depends on your skill. Go foe broke !	ラウンド開始
Hey c'mon, stand up. Fece It Straight!	ラウンド開始
It's show time.Face it Straight!	ラウンド開始
Final Round	最終ラウンド開始
K.O. 1	KO
You win I	勝利
Perfect !	バーフェクト勝利
Oouble K.O. !	タブルKO
Time Over	時間切れ
Congretulations !	勝利順面
I can't believe my eyes !	勝利画面
I've never seen e bettle like this !	勝利緬面
That'a great! Super! Excellent!	勝利靈面
Thet's enough! Beat no more.	勝利画面
That's it,buddy !	勝利壓面
That was only warmin' up !	勝利面面
That was the best fight I ever saw!	勝利國面
You did e great job, streetfighter!	勝利國面
You have fists of god!	勝利調面
You've proved yourself I	勝利順面
What a terrible fighter !	勝利画面
Sharpen your fangs it's not the end!	勝利画面
Ain't there somebody who cen stop this fighting mechine?	勝利面面
Nine	コンティニュー画面
Eight	コンティニュー画面
Seven	コンティニュー画面
Six	コンティニュー画画
Five	コンティニュー画面
Four	コンティニュー画面
Three	コンティニュー画面
Two	コンティニュー画面
One	コンティニュー画面
Game Over	ゲームオーバー
You Lose	未使用
Try again	李德用



■6月17日生 ■俳協所属

代表作 カウボーイビバップ (スパイク) 新世紀エヴァンゲリオン(加持)

■ R.ミカ役

Try again

■4月5日生 ■リアライズ所属

代表作 発明BOYカニパン (カニパン) るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 (鎌足)

かりん役

やまだ みほ

■11月11日生
■アーツビジョン所属 代表作.

未使用

ビバリーヒルズ青春白書(ジャネット) 勇者王ガオガイガー (先生)

I Street Fighter ZERD GIBRARY.2 INDING MAXYES INESSAGE

対 CPU 戦と対 2P 戦ともに、対戦相手に勝つと勝利メッセージが表示される。本作では、相手キャラクターに応じた専用メッセージまで用意されているので、1 キャラクターあたりの勝利メッセージは計30種類以上にもおよぶ。

勝利画面でどのメッセージが表示されるかは、右図の流れで決められている。前作のように、勝利時の状態(優勢 か劣勢か)や押しているボタンでメッセージが変化することはなくなった。ちなみに、ソドムの勝利メッセージは英 語に見えるが、じつは何かしらの日本語を英単語(の発音)の組み合わせで表現したもの。参考までに、ソドムのメッ セージのあとに、モデルとなった日本語を追記しておいた。

海外版の勝利メッセージはランダム系の8種類しか用意 されていない。なかには、国内版とまったく別の意味を持 フメッセージも用意されているので、それぞれの内容を服 らし合わせてみるのも一側だ(とくにダンの海外版)。

国内版の勝利メッセージ決定手順

メッセージをランダム系と固定系の どちらにするかを決める (決定確率は各1/2)

ランダム系 🕊

固定系

ランダム・メッセージ 8種類のなかから ひとつを選んで表示 (選出確率は各1/8) 相手キャラクターに 対応した 固定メッセージを表示 *VSバイソン、VSユーリ、VSユーニ の簡定メッセージはVSベガと同じ

海外版の勝利メッセージ決定手順

海外版メッセージ8種類のなかから ひとつを選んで表示 (選出確率は各1/8)

リュウ

●ランダム・メッセージ

- A 真の格制家への道…… 切り開いてみせる!
- **日** また戦おう お互い、もっと強くなれるはず
- D もっとだ! お前の全てをぶつけてこい!
- E 体を鍛え、心を磨く 地味なようでも忘れちゃ ならない
- F あきらめるのか……? まが、胴は戦りたがってるぞ
- ----
- G 積み重ねるのは10年 だが失うのは一瞬だ
- H 旅はまだ…… 始まったばかりだ

●海外版メッセージ

- One fight. One more step on the path to
- becoming a true warrior !

 Whether we win or lose, ell of our battles
- b make us stronger!

 True victory is to give all of yourself, without
- c regret.
- d Your strength is equal to that of your will to win!
- Sometimes the most important battle, is the battle within...
- i see a strong will to fight in your eyes!

 Oon't give up yet!
- Whetever you find worthwhile in life, is worth fighting for !
- h The only wey a true fighter cen suffer, is by not fighting!

●固定メッヤージ

- VS リュウ さあ。立て! 何度でも相手になってやる!
- vs ケ ン いつもお前は。おれの予想を 上回ってくれる · ・ 媚しいぜ !
- VS 9 2 いつもの削は、のれの予認を 工程づくくれる。 瀬しいを
- VS 春 麗 焦りはスキを生む その蹴りの鋭さ。見失うなよ
- vs サガット さあ。どうした!! おれはまだピンピンしてるぞ!!
- vs アドン 強くありたいのなら、まず 相手の強さを認めることだ!
- vs バーディー レスラーだったあんたなら まともなやり方でも勝てるはずだ
- vs ガ イ 助きを良く見ろ きっとつけいるスキがあるはず
- vs ソドム 武器も防具も捨てて 素手どうしで戦ってみたいものだ
- vs ナッシュ お互い目指すものは違うが 込み上げる熱い思いはかわらない
- vs ローズ ……何を言いたい? おれの未来に、何がある!?
- vs ベ ガ 惜しみからは …… 何も生まれはしないッ!
- vs 豪 鬼 あんたのいう「殺意の波動」…… いつか。制してみせる!
 vs ダ ン あんたは弱くはない あと一歩が足りないだけだ
- AB 3 2 MINICIPALITIES OF STREETS OF THE
- vs ダルシム ます … 無心になることだ!
- vs ザンギエフ 勝ちにこだわると 大切なものを見失うぞ!
- vs 元 刹那に生きる拳……強い!
- VS ロレント もっと自分を、そして人を 信じてみたらどうだ?
- vs さくら 次に会うときの俺は もっと強いぞ…… 覚悟しる!
- vs ブランカ 熱い拳さえあれば おれ達に言葉なんか要らない
- vs E.本田 ……まだまだ世界の広さを 知らなかったということだな
- vs バルログ 自惚れと自信は まったく違うものだぞ!
- vs キャミィ 君を縛る不安、怖れ 君自身が、打ち破るしかない!
- vs コーディー 敗北は恐くない! あきらめることが恐いんだ!
- vs R.ミカ 何が起こるかわからない だから面白いんじゃないか
- vs かりん 自信があるのはいいことだ 迷わず突き進め!

ランダム・メッヤージ

- A こう見えても俺は けっこう努力家なんだせ
- 感じな! 俺の適の必!!
- **勝った負けたで勢くなれる** それが確たちの特権って
- D ふっ、ヤバかったぜ 意外とヤルね、あんたも
- E 負けられねぇヤツがいる だから俺は戦うのさ!
- お前みたいなヤツと出会えるから ファイトは
- F 止められないねり オイオイ、寝ほけてんじゃねぇぞ!
- こいよ!! H いつになくマジになっちまった おい、大丈夫か?

キッと打って

●海外版メッセージ

- Rivalry can often inspire one's skill to become its best !
- Shoryureppa... (Shinryukan... ! Fael my b burning vigor
- True strangth is something money and cradit C
- cards cannot buy ! I need a better workout than this | Where's d Eliza?!
- s Fights like this bring out the bast in me !
- Strong fighters such as yourself make it f
- worth staving in shape ! in the heat of battle, the blood of the true
- fighter runs hot ! Go back! I think you left your ago on tha battlefield!

ランダム・メッセージ

- A あなたにとっては 予想外の強敵だったってことね
 - なんであたしってこう 騒動と縁が切れないの かしらる
 - C たまの休暇も事件でだいなし 刑事も楽じゃないわ!
 - 銃やバッジに頼ってちゃ 一流の捜査官とは 言えないわ
 - E あなた、暴れすぎ! 少しは落ち着きなさいっ!
 - F 急所は外したから、安心して
 - G なんか怪しいモノ 持ってたりしないでしょうね!?
 - 日ごろの行いが良ければ 私を見て集ることない はずよ

●海外版メッセーシ

- My strength must have been something you а weren't ready for I'm just doing my duty... Plaese don't take it
- nersonal I nead a vacation! Being an inspactor Isn't
- easy ! Fighting ability is important... Handcuffs only d
- go so far ! Oon't worry. I didn't damege anything
- e permanently, I think
- f Oops! I'm sorry if I hit you thara too hard!
- Speed is sometimes more important than g strangth
- So do you have anything to say in your h defense?

●固定メッセージ

- 堅い攻めだな もっと柔軟にいこうぜ、リュウ! vs リュウ
- vs ケ よおおおし! 燃えてきたぜェ!!
- た末にゃけ黒を忘れなよ 美人がもったいないぜ vs ₩
- アイツの姿がダブッて見えるぜ vs サガット あんたの戦いかた……
- vs アドン キレた物ほど 手におえないのはないね!
- VS パーディー そのファッションセンスは 俺にゃ当分理解できそうにないな
- vs # 1 機会があったら、俺にも ニンジュツとやらを教えてくれよ
- ····・・今ので全部か? 笑えねぇジョークだぜまったく l vs ソドム
- もう一同、戦らないか? フィニッシュが今イチだったんでね vs ナッシュ
- 俺の視線にたじろがないとは 度胸あるね、お姉様! vs □-X
- VS N 悪いヤツってのは決まって 自分を過大評価しがちなんだよな 41
- VS B あんたとはいずれ きっちりカタをつけないとなり
- 何かの間違いだろ? こんなヤツにてこずるなんて!
- VS 4
- vs ダルシム いまだに慣れないな……その体質
- vs ザンギエフ ······· 備も鍛えすきると そんな筋肉になっちまうのか? あんたみたいな扱いジイサン 今まで会ったことねえよ
- vs 元 ゴリッパな思想とは真腹に 実力はイマイチだねぇ! vs ロレント
- がっかりすんなって それだけ俺が強いってことさ! vs さくら
- ····・・ま、 器初は ガードすることから覚えなよ vs ブランカ
- 全米格闘王が相手だからって 緊張しなくていいんだぜ? VSF本田
- vs バルログ 悪いな……自慢のツラを ボコっちまってよ
- vs キャミィ もうちょっと……なんて言うかな 楽しみながら戦ろうぜ
- VS 7-7/-特別強いってわけじゃないが 面白いモン持ってるよアンタ VSRST もっと思い切りよくやってみな スジはいいんだからさ!

..............

vs pho h 趣味はスケボー、好物はバスタ ……え? きいてない?

●固定メッセージ

- あいかわらず頑固者ね まぁおたがい薄張りましょ vs リュウ
- vs ケ もうあいつには勝てたの? ……その様子じゃまがのようね
- vs 春 M 自分自身に勝つことが大切…… よく父さんが言ってたっけ
- vs サガット おなたほどの男なら きっと夢はかなうわ
- 終大妄想もそこまでいくと 逆に置めたくなるわね vs アドン
- vs バーディー 悪いことはいわないから シャドルーと縁を切りなさい!
- -心不乱に進むその姿 ちょっとうらやましいわ vs fi 1
- VR VKI どうでもいいけどあなた いいかげん胸の字、書き直したら?
- vs ナッシュ さすがね! (CPOにスカウトしたいわ
- vs □-7 なぜハッキリと教えてくれないの? あなたは解ってるんでしょう?
- vs ベ ガ あなただけは……許さない!!
- VS W 克 おいつと同門…… いつか……あいつも?
- はいはい、今いそがしいんだから また後にしてくれる? VSダン
- 争いは平和を遠ざける……だけど 戦わなくちゃならない時もあるの vs ダルシム
- vs ザンギエフ · ああ痛ッ!! その胸毛, 凶器だわ!!
- 元 今度じっくり話し合いましょう ……私の、父さんについて!
- 結局あなたって あのべガと思想が同じなのよ vs ロレント
- vs さくら ま、これにこりずに もっと鍛えることね!
- 人間の可能性って やっぱり無限大なのかしら? vs ブランカ
- vs E.本田 あなたの性格はスキだけど その汗はなんとかならない?
- vs バルログ 素額をさらしなさい やましい心がないならね
- ペガの言うことなんか 絶対、信じちゃダメよ!! VS キャミィ
- 大丈夫よ……あなたにも、信じられる何かが見つかるわ vs コーディー
- これはストリートファイトよ! ショーじゃないわ! vs R.ミカ
- 変幻自在の攻めと守り あたしももっと勉強しなくちゃね vs かりん

サガット

●ランダム・メッヤージ

A 覚えておけ! これが貴の帝王の拳だ!

あの敗北がもたらしたもの…… それは怒り! 何をも上回る力!

C もろい! 損きすら更らぬ!

D ……見苦しい! 乞うてまで得たい命か!

E このキズに誓ったのだ! 二度と敗北は喫せぬと!

策を弄し。奸計を企てようと 帝王の一撃の前には

G この単で、神をも砕いてみせる!

倒さねばならぬ相手がいる限り 俺の難いは н 終わらん!

●海外版メッセージ

無力!

How does it feel to heve your body torn a by my fist?

Defeat has brought me enger... Anger which leads to victory

Your weekness will not satisfy my vengeful rage!

Pethetic... Will you now beg me for your worthless existence?

I promised this scar, that I would never be 9 defeeted again!

f Hetred spares no one

Man, beest, or god... My punch smeshes g all Into nothingness !

Your flesh is soft. My fists are invincible h Realize your agony.

●固定メッセージ

ve Har それが全力だと……? また俺を侮辱する気か!!

vs ケ お前ならわかるたろう 宿敵と夢ちあえる至福が

VS & W 無駄だ…… 備を止めることはできん!

vs サガット この手でつかんだ技の感触 決して忘れはしない! VS PK これ以上倫を失算させるな ……」

VS K-TI-青様程度の相手など ものの数ではない!

vs fi イ 守るのは己の謎のみ! タなど必要ない!

vs ソドム 死をも恐れぬ大道芸とは ……馬かな!

V9 + 112/7 ジャマするな! これは俺の魂の跳いなのだ! vs ローズ 拳を鍛えぬ者に 戦場に立つ資格はない!

Vs ~ Ħ 停は触の助けも使りも、

vs ダルシム

Vs 事 练 なぜ使わん? 必殺の豪華とやらを!!

VE 4 どれほどの恨みか知らんが 小虫の一刺しにも劣る拳だ 戦う理由はどうあれ 敗者にかける情けはない!

VS ザンギェフ 国のために戦うなど 偽善者のたわごとに過ぎん!

五 フン……いささかその拳には 勝利への執念が定りぬ

vs ロレント 拳だけで戦わずして なんの格闘だ!!

vs さくら あやつに会うなら伝えておけ! 俺はいつでも待っていると!

vs ブランカ 恐るるは本能か…… 絡じておこう

VSF本田 パワーはたいしたものだ が……それだけに過ぎん

vs バルログ 貴様とて権力が 欲しいわけではあるまい?

VS キャミィ 心を奪い。仮の強さを引き出す…… あの男の考えそうな猿知恵だ

vs コーディー 戦う気のないものは去れ 目降りだ!!

vs R.ミカ 戦士なら今一度挑め! 排めぬなら…・ 曲様はフヌケだ!

娘よ……これは命のやりとりだ 退かぬなら、その先は死! vs かりん

Dランダム・メッセージ

A 超えたぞ! 神を! クァーッハッハッハッ川

B やがて皆。思い知る! いかに己等が非力かを!

感謝しろ……本来キサマごときに 見せる技じゃ tri.)

何を目指そうが答えは一つ! 俺の足元でくたばる D のみだ!

E 俺の目をみろ! 袖々しいだろうが!

F それが技か? それが闘志か? 端が知れるわマタケ!

G 遺言は聞いてやる! さっさと逝けェ!!

H 世界か……ククク、狭い! 神には狭すぎる!

●海外版メッセージ

My existence is fury unleashed! You can't hope to contain me !

By fighting me, your weakness will become legendary ! You'll appreciate knowing that I held back

C during the fight ! Your only destiny now, is to lie here at my

d foot I Look into my eyes, and see what's left of

your broken self ! What hurts more? The pain of your body, or f

your self esteem ? That was a waste of my Muay Thei skills! You ere worthless !

I felt your ribs and spine snap! I'm sorry Heft you elive !

●固定メッセージ vs リュウ

思いのほかあっけない…… 噂とはアテにならんな!

vsケン まずはそのフヌケた眼を 覚ましてくることだな! VS 春 脳 我が蹴りに歯向かう勇気だけは 着めておこうか……ククク!

va サガット あんたを怖れ称えていた俺は とっくに死んだのた!

vs アドン ムエタイの貴髄を知るのはどちらか ……答えは出たようだ!

vs バーディー 鈍い……鈍すぎる!!

vs ti 1 守るほどの価値はないぞ その「武神流」とやらの名はな!

vs ソドム 究極のニセモノか 負けて当然の存在だ!

vs ナッシュ おとなしく薄筋でも鍛えてなり

vs ローズ この俺を怒らすと 血を見るだけではすまんそ!

vs ベ ガ もうやめたのか? クスリ売りは!

VS 事 鬼 なにをもったいぶっている! 全部だ! 手の内。全部見せる!

VS 4 邪魔だ! このゴミがァロ

vs ダルシム 説法など無用! すでに境地には違した!!

VS ザンギエフ 職通の効かない筋肉なら いっそ削ぎ落としてしまえ!

元 vs 老いてなおなんとやら。か…… 結局、このザマとはな! vs ロレント 今の俺の腕なら 戦率の砲拳にも負ける気がせん!

vs さくら これで解ったか! 場違いなんだよキサマ!

vs ブランカ 俺は神だというのに、貴様は 人ですらない!

vs E 本田 肉。肉、肉。肉! 暑苦しいぞ!!

vs バルログ やれやれ……やっと耳鳴りが おさまったか!

正確な動きだ……だが痛は その上を行くんだよ!

vs コーディー 逃げ出した奴と上り詰めた男 結果などハナから見えている!

vs B.ミカ サーカスにゃもっとマシな ビエロがいるぜ!

vs かりん ムエタイを、他のチンケな踊りと 一緒に考えないことだな!

バーディ

ランダム・メッセージ

▲ 世界一の大悪人!! それがパァーディーィ様だゼェ!!

B あぁ!? 何言ってんだぁ!? 聞こえねぇなぁーぁ!!

どーしてくれんだコラァ 1 上着が血まみれじゃ ネェか、あり

D ケッ! 消がますくなるツラだぜ!

F もちっとスマートにいこうぜ!

F ンンン、いい音が アバラ4、5本はイったかなァ!?

あまりのパーァフェクトな腕に 自分で驚いちまう PI!

俺じゃねぇ! このチェーンが 骨折りてぇって Н

BUKOL

●海外版メッセージ

am Birdie! The most rotten villein in the world... I hope

Did you just cell me comething? Why don't h you tell me egein !

Hey! My clothes ere stained with your blood! Help me clean it up!

You were ugly before we met... Now I cen't even beer to look ! Oh, what!? ... Before? I looked pele because

8 I was sick!! That was a pleasant spenging! At least

f four or five ribs If my name is Birdle, then why ere you

saying. 'CHEAP ! CHEAP !

Eh? What was that? Speak up, I can't hear you from down there I

■固定メッセージ

薄ッ気味悪い野郎だ…… 負けて嬉しそうにしてやがる! VS リュウ

vs 5 **69里、総身に知事が回りかわ…… だったか?**

ヘッヘヘ……あんたと一緒なら 牛屋で暮らすのも悪かねェなあ! VS 春 III

おい、帝王ってなこんなモンか? なら俺は国王か大統領ってかァ!? vs サガット

VS アドン そんなに値が白傷なら、このチェーンで飾いてやるザェー

ケッ、どーにもなじまねぇ テメーと似たツラってのはよ! VE K-TI-

vs # 1 パワーク スピードク どっちも最高だろが俯サマわま!

オラどうした 1 ハラキリとやらを拝まぜるよ!! vs YFL

今ここでアンタに捕まるわけにゃ いかねぇんだよ! vs ナッシュ

vs ローズ ぶっ倒すにゃ惜しい女だぜ どうだ、俺のコレにならねぇか?

Vex H いつまでもポス面してんなよ! 世界を取るのは、僅サマだぜェリ

もうちっと遊ぼうぜぇ! あんたぁ最後なんだろ!? VS 🛎 完 ゴミはゴミらしく 路地裏でへバってなァ!! VS 4

vs ダルシム 神サマにすがる必要はねェ! 既に俺がカンベキだからよ!!

ハッ! よくもまぁそれだけ ムダにデカい肉つけたもんだ! vs ザンギエフ

そろそろこの世も飽きたろ? ジイさんよォ! vs 元

ゴチャゴチャうるせぇ! 勝ちゃいいんだろ、勝ちゃぁよ!! VS ロシント

勝てるつもりだったのか? メデテぇガキだぜ、ったく! vs さくら

vs ブランカ オイ! 誰かコイツを 動物圏にもどしやがれ!

vs E.本田 ·おいてめぇ、教えろ! その髪型、どうセットするんだ?

vs バルログ 俺はテメェみたいなナル野郎が 一番嫌いなんだよ! 失せなぁ!!

ケッ、うっとうしいガキだぜ! 泣くなり怒るなりしてみろや!! VS キャライ vs コーディー 前科者どうし、もっと仲良くしようじゃねぇか

VaRan ンだそりゃあ、正義の味方か? どおした、オシオキしてみろよ!

vs bbh お細ちゃんよォ! おベンキョーなら学校でやんなぁ!

●固定メッセージ

♪ランダム・メッヤージ

A 荒ぶる鬼も怖気に震う 是、即ち修羅の巷!

B これぞ! 武神流!!

C せっしゃ無益な殺傷は好まぬ 早々に立ち去られい!

D 一瞬のスキ 武神の眼は逃さぬ!

E 再びあいまみえしときは すべての技、見切る所存!

うぬが力量、見極めてこそ武士なり

G では、これにて御免!

H ム! 殺気!! ……気のぜいでござったか

●海外版メッセージ

There is a greet burden behind the fighting 8 skill of Bushin ! Perhaps you leck the discipline necessary

for you to win. Senseless killing does not appeal to me.

Leave my presence ! The eyes of a Bushin... No movement cen

d escape them ! The Bushin style tends to overwhelm en e

opponent... There's something you should get to know

better. Your limits You know whet ... !? I've you on a chein!

He! HA! HA!

What a cool move... Your style possesses some worthy qualities.

VS YKA

おぬしとはいずれ心ゆくまで 巻を交えたいでござるな vs リュウ

VSケ 2 膝のごとき炎も 止水の細に酵まるほかなし

舞のための戦いご苦労でござるが これも勝負 vs青 M

vs サガット おぬしの眼、暴っておる!

vs アドン 直理を見誤る者に 大義はつかめぬでござる!

vs バーディー 茶香榧まれり! 鍛え直してまいれい! 問う! 武神流とは何ぞや!

vs ti 1 言葉面の大和魂、

vs ナッシュ 大いなる災い、確かに感する 己の役目、果たされよ!

vs ローズ 不吉……おぬしの背後に 黒い影がかいま見える……|

vsべ ガ 人の世の津を私す凶悪……! 武袖の名にかけ成散いたす!

模して何を得られようぞ!

vs 豪 鬼 悪鬼霧剥もかくや…… 見事なまでの気流なり!

vsダン ム……せっしゃとしたことが ベエスを削されてしまった

たとえ業火の渦中にあれど 武神の拳ゆるがじ! vs ダルシム

vs ザンギエフ おぬしほどの豪傑ならば 一国を救うも可能であろうな

VS 元 人は皆死ぬ ゆえに生を尊ぶべし!

vs ロレント 目を覚まさぬか! うつけ者め!!

その清廉なる嗣志…… vsさくら 見失ってはならぬそ

野獣……されど戦士 感服いたした!

vs ブランカ

vs E.本田 退くか進むか 単純な択一でござった

vs バルログ 血の湯き、悔恨にていやせ!

VS キャミィ 人心を弄び幼子を操るとは シャドルー、卑劣なり!

····・あえては問わめ 信するままに生きるのみ vs コーディー

ボジテブーな考えというのは 気持ちのいいものでござるな vs R.ミカ

裂かれ、敗れてこそ 弱点は驚呈するもの vs かりん

リンドム

	ランダム・メッセージ	
A	MESSY, FULL ON NEIL! (訳:多くは語らねぇ!)	※飯、風呂、寝る
В	OH, DOLL A HOLO! (駅:あわれなザマだ!)	※踊るアホウ
С	ANO TURN MORE SKI NEIL! (訳: あなどれねぇな!)	※アンタも好きねえ
D	NIP ON DIE SKI! (訳:嫌いじゃねぇよアンタ!)	※ニッポン大好き
E	GOTS ANO DEATH! (訳:まあまあ、よかったぜ!)	※ごっつあんです
F	MEET SAW, SHOW YOU? (訳:ワザが効いてるだろ?)	※味噌、醤油
G	KICK ON SEE MAT SHOW! (訳:俺と相もうぜ!)	※結婚しましょう
Н	OHISOI (駅: どおだ1)	※おあいそ

●海外版メッセージ

- s Meet saw, show you? (How do you want it?)
- Pleese don't thank me. In fact, "Oon't touch my moustache!
- am the inspiration of all game fans I No. Really I AM!!
- Oretachi wa mutt achy da ! (We ere dogs in pain!)
- Kick on sea mat show A
- (Wa are good friands!) f Boku wa itchy bun desul! (I am the best!!)
- R My movas ere quite spacial, aren't they?
- No, you've got it all wrong; I don't hate you! Hika you!!!

田中マッカージ

●固定メッ	セーシ
vs リュウ	COOL SHOOT NIGHT! (訳:なかなかの貌だな!) ※苦しゅうない
vsケン	SHOW HE THEY, NEIL ANGRY! (訳・サービスしといたぜ!) ※消費税値上げ
vs 春 膩	OH, COACH YET, YEAH! (訳: てめぇが悪いんだぜ!) ※おこっちゃイヤ
vs サガット	EIGHT CAR GAY NEED SAY! (訳:やってられるか!) ※えーかげんにせい
vs アドン	MY DOOM OR KID KNEE! (駅: ちったa学習しな!) ※まいどおおきに
vs バーディー	SEE MAY TEA HIGH! (訳:いかにも悪人面だな!) ※指名手配
vsガイ	CAN I AND THEM! (訳:守りがあめぇよ!) ※家内安全
vs ソドム	KEY LIST EIGHT GO MAN! (IR: 食らうほうが悪いんだ!) ※斬り捨て御免
vs ナッシュ	WHY LAW, SET EYE! (訳:モノによっちゃ許すがな!) ※賄賂、接待
vs ローズ	BE JEAN HACK MAY! (駅:女はスッこんでな!) ※美人薄命
vs ベ ガ	ON YOUR BE DEAD NIGHT? (訳: 恐れ入ったか?) ※およびでない
vs豪 鬼	OH, NEEO WARE SO TOE! (訳:近づくなてめぇ!) ※鬼は外
vsダン	NET CALL, NEEO CALL BANG! (駅: てめぇにゃもったいねぇ!) ※猫に小判
VS ダルシム	CAR RUSH MAN TIME! (訳:食えねぇヤロウだ!) ※からし明太
vs ザンギエフ	EAT ANO BUY! (訳:調子いいぜ!) ※いい塩梅
vs 元	COOK ON, TOES EYE! (訳:みんなお見適しだ!) ※古今東西
vs ロレント	CUT EIGHT, AND MAN! (訳: ザコは群れてな!) ※家庭円満
vs さくら	SIR CLUTCH EEL!(訳:アテがはずれたな!) ※サクラチル
vs ブランカ	KICK IT, IT PARTS! (訳:ふぅ、あぶなかったぜ!) ※危機一髪
vs E.本田	SUIT GO IT OEATH NEIL! (駅:イカスぜあんた!) ※すごいですねえ
vs バルログ	ORC AND MAIL, HE YACHT CALL! (訳 ダセェ仮面だぜ!) ※おかめ、ひょっとこ
vs キャミィ	EAT CALL, EAT CALL! (訳:ガキにしちゃやるな!) ※いい子、いい子
vs コーディー	OH, TWO CURRY I (訳:シャキッとしな!) **お疲れ
vs R.ミカ	SHOOT CHEAP, NICK RING! (訳: こりゃあいいカモだぜ!) ※酒池肉林
vs かりん	MEETS MAY CHAT, EAT YOUNG! (訳・ジロジロ見んじゃねぇ!) ※見つめちゃイヤン

- 12秒……バターンを読むには それだけで充分が あくまで勝利のための布石 私に無駄な動きなど B
- ありえない ○ 動く標的を的確に捉える それが勝利の第一条件だ
- 戦闘能力とはすなわち いかに多くの先読みか できるかだ
- E 驚くことはない これがプロの能力だよ
- 私との戦いで何を学んだ? 答えられぬようでは 見込みはない
- G 予測的中……バーフェクトだ
- 導かれる結論は一つ 再戦時の君の勝率は5%以下

●海外版メッセージ

- I'm sorry... Are you med at ma? Oid I "tick you off? Ha! Ha!
- Your unnacassery movaments are openings thet lead to defeat !
- Tracking a target precisely is a basic skill. C cruciel to victory !
- Fighting skill depends on one's ability to Н anticipate visually.
- Idantify tactical inadequacies, then renew your stretegy!
- You have no hope if you did not learn
- anything from our fight! If you lack assantial skills, you may gain
- them by experience. My conclusion: Your chances of winning a
- h rematch are balow S%.

●固定メッセージ

- vs リュウ 君のファイティングセンスには いつも感服するよ vs 5 いい動きだ 格闘家にしておくのは惜しいな vs # W フム……さすがは特別捜査官 私が試すまでもないようだ vs サガット 理性があってこそ 的確な状況判断ができるのだ
- vs アドン 感情がいかに戦況を不利にするか。身にしみて理解したかね?
- VS K-71-君ほど戦いやすい相手はない 動きが全て読めるからな vsガ イ 非常に興味深く 技を楽しませてもらったよ
- vs ソドム 個人的な意見だが……そんな武器は 攻撃力の足しにはならんぞ
- VS ナッシュ 読み切った私の勝ちた ……何か不満かな?
- vs ローズ 占いは信じない なぜなら未来は自分で作るからだ
- vs ベ ガ まだ終わっちゃいない! 必ず組織さとブッ淵してやる!
- vs 豪 鬼 この拳の重み…… はるかに予想値を上回る強さが VS ダ 無謀もそこまで徹底すると ひとつの戦術になりうるな…
- vs ダルシム 正義を守るためには 時としてごを殺す必要もある
- vs ザンギエフ かなわぬ夢を追いかけるのはよせ もっと現実を見つめるのだ
- 元 ……わずか一手の読みの深さが 勝敗を分けたな、ご老体
- VS ロレント 統率者を名乗るには 少々戦略的思考が足りないようだな
- VSTKA まっすぐな眼が…… その素直さを忘れるなよ
- vs ブランカ 相手が獣でも基本は同じ 駆け引きとは高度な心理戦だ
- vs E.本田 申し分ない腕力だ あとは機動力の補強だな
- vs バルログ 眼にみえぬ動きだからこそ 私の読みが役に立つ
- VS キャミィ シャドルーめ……許さん!
- VS コーディー 時間はたっぷりある 歩むべき道について考えたまえ
- vs R.ミカ 華やかさに惑わされて つい油断してしまったよ vs かりん 自信も程々にしないと 思わぬ失策を招く

コーズ

ランダム・メッセージ

- 輝きはいつも間の中 人生とはこれを探し続ける
- **B 悪夢ならやがて覚める でもこれは現実なの**
- € 強く念じなさい 魂の復活を……|
- どれだけ取りつくろっても 心の寒さはいやせは n Litalia
- 悲しみが渦巻く…… 行くあてを失った心たちの Ε 雅坦.
- F もう……終わりにしましょう
- **G** 星々のきらめき 語るはあなたの未来、それとも
- H 私は行く……たとえ破滅が この体、触もうとも……

●海外版メッセージ

- A life shrouded in darkness is spent seerching for the light...
- If existence is a nightmare, one can only b hope they ere dreeming
- Fete is fete, whether or not you choose to eccept it !
- Every action has the potential to fill or empty
- d one's heart
- You mey know your fists, but how well A

secrifice myself!

- do you know your heert? Win or lose, you only achieve victory if you
- keep your soul! The twinkling of the sters speak of your
- future. I must continue on this path... Even if I must

(ガ、バイソン、ユーリ、コ ■ランダム・メッセージ

- Δ こごえよ正義! 我が悪の波動に凍てつけイッ!! すべからく敗者とは、死によって その罪科を
- あがなうべぎなのだッ
- 悔しかろう 正義がかくも もろいと 知ってはな
- フン! どれほどの手だれかと 思えば…… D ザコめが
- 死に急ぐこともあるまい このべガに仕えるという 安息もある
- c Aアッハファッリ
- G ……次はもっと楽しめる余興を 用意しておけ!
- H 恐れよ! 崇めよ! 無尽にて絶対、サイコパワーを!!

●海外版メッセージ

- My every victory signifies the crumbling of А justice!
- I'm happy you ere elive | You are still capable of feeling pain !
- Your feelings of terror only prove your inferiority!
- d I will CRUSH YOU!!!
- If you wish to live, make your vow of a
- servitude to me... Now ! What strikes harror into your heart, is simply humor to me
- I terment you, hoping you will return to better R entertain me !
- Feer end respect... the supreme energy that is Psycho Power !

固定メッセージ

- そう……あなたは私を 倒さなくてはならない人…… Ve Har
- VS T 高めあう力と力 うらやましい関係だわ
- VS 春 M 墨りのない第…… 締対に失ってはダメよ
- 欲すれば遠ざかる……そんな ジレンマを超えて真実に近づくの vs thinh
- 力を手にしたからといって 安息は約束されないわ VS PKY
- VS K-FI-おあいにく……あなたと お付きあいする時間はないの
- あなたも……感じるのでしょう? あの魔人の笑い声を……! vs fi 1
- 関連いを正すことから あなたの明日は始まる VA VKL
 - あの男は……ハンバな武力に 屈しはしない……! va ナッシュ
- さあ、お遊びはここまでよ Ve 17-7
- ···・まだ、終わりじゃないわ!! VS K H
- なんて冷たい眼なの……? VS 赛 鬼 电の態.....
- どんなに憎しみを暮らせようと 本当の力は引き出せないわ VS 4 2
- vs ダルシム 余計な迷惑をかけたくないの ……退がって!
- vs ザンギエフ これ以上 悲しむ心を増やしたくないだけ…
- 私もまた……この現世に 永く居過ぎてはいけないのかも…… vs π
- Vs ロレント たった一度の過ちが すべてを無に帰すこともある
- あなたにおせっかいは 要らないようね……ふふっ VSTICA
- vs ブランカ さ迷い続ける連命 しばらくの間は続きそうね
- vs E.本田 世界を知ること……それは、自分の中の宇宙に目覚めることよ
- vs バルログ さすがに心の中までは 鏡には映らないようね
- VS キャミィ 泣いている…… あなたの心が……
- VS 7-74-
- 失ってもまた 取り返せばいいだけのこと…… いまはまだ 何も悩まなくていいわ vs R.ミカ
 - vs tinh 頂点なんて、そんな簡単に 極められるものではないのよ

■固定メッセージ

vs リュウ おまえの力、このベガが あまねく引き出してくれようぞ!

- vsケン 歯がゆいか! ならばたぎらせる. 憎悪をな!!
- フハハハハ! 望むなら今すぐ 父のもとに送ってやるぞ!! VS ₩ N
- vs think 敗北の印を胸に抱き このべガの贄となれィ!!
- vs アドン 最強、無敵、絶対……すべてこの べガのためだけにある言葉だ
- vs バーディー 多少は使えるコマだと思ったが ……ただの野良犬か!
- 理屈を並べたところで このべガの勝利は動かんワ!! vs fi イ
- V8 7 8/ ······どいつもこいつも つまらん芸で具をそぎよる!
- vs ナッシュ これでわかったか……正義とは、チリにも値せぬシロモノだとな!!
- vs ローズ 顔色が悪いぞローズ……悪夢でも 見たというのか? ククク……
- vsベ ガ サイコバワーを制する ……すなわち世界を制すると同義!
- 効かぬ! 全く効かぬわァ!! 最強の拳。恐るるに足らすッ!!
- vs 👼 鬼
- vs 5 > 気が済んだか? ゴミどもめが!!
- 高説ありがたく頂戴しよう かわりに絶望を授ける……フハハ! vs ダルシム vs ザンギエフ 筋肉自慢も今日が最後だ さあ、冥土へ旅立てィッ!
- 心おきなく消せるというものだ 元 炎の最後のゆらめきか……
- 理想国家だと? 高せずとも このべガが続べてやるわり vs ロレント
- 残念だがこのべガに 生ぬるい慈悲などないのだ!
- vs さくら
- これは瞬角などではない。 害中駆除だ……! vs ブランカ
- …はじめの威勢はどうした? 蚊ほども効かぬぞ!! VA バルログ
- 見込みのある男だが…… いかんせん趣味が違いすぎるな
- vs キャミィ ……まずまずの戦果だ もう少し反応速度をアップさせろ
- VE 7-7/-くだらぬ……生に執着せぬ者など いたぶる楽しみすらない
- それしきの苦痛に耐えられぬのか? また真の絶望には程遠いぞ! vs R.ミカ この世を動かすのは金ではない ベガを怖れ、敬う心だッ!! vs かりん

VSE本用

ランダム・メッヤージ

A 我、拳を極めし者なり!

B 括目してみよ! 我が奥義!

□ 求むるはただ修葺の一刻……

D 痴れ者が……間に散れ!

E 瞬駄、とくと味わえい!

F 我が一覧、鬼をも振る!

G 無情、ゆえに無敵1

H 往生際、見極めより

●海外版メッセージ

A weakling like yourself doesn't deserve fists to fight with !

h

To challenge me is to respect chaos, and to C respect death !

Fada to nothingness! Your weakness disgusts me !

You are permanently crippled | Accept your defeat !

It's time for you to experience a million deaths in en instant!

If you are not marciless, your soul will be slaughtered !

Shall I dismember you to demonstrate your weakness?

●固定メッセージ

VS リョウ ……いずれ知ろうぞ めしの中に眠る木性……」

VS T 小童が……失せよ!

Vs 春 闡 死を望むか、始!

VS サガット 恥辱にまみれつ帝王を騙るか ……無様よ! VS PKY 盲様ごときに 「波動」の画、穿ち難し」

VS バーディー フン! 地獄にすら逝けぬ下衆よ!

vs ti 小倉子万……片原痒いわ

VS YKI 度し誰し傷か者……夫ねい!

VS ナッシュ 鬼籍に入れ、若僧! vs ローズ 及ばめ……遠く及ばぬ!

VS ~ ガ フン……魔道には程遠し!

境地、立つは一人!

vs ダ 憲昧……葬るに値せず! vs ダルシム 祓い清めるべきは 己の未熟さよ!

vs ザンギエフ 愚鈍! まさに木偶!

元 どうした……存分に 死合うのではなかったか!

児郎にかまける参照し」

vs ロレント 我に謀りは無用なり!

vs ブランカ 畜道に落つべし!

Vates

vs R.E.h

vsE太田 我が難、天を耐くなり!

vs バルログ 脆い……手遊びにもならん!

vs キャミィ 頭、ここに在らずか……哀れよ!

VS コーディー うろつく他能無しか……無頼が! 万死に値せし略弱!

vs かりん 逆上せるな、小娘!

⋑ランダム・メッセージ

A オレが許す! 師匠と呼べ!!

B 文句があンなら オレに勝ってから言いな!

C ギャラリー沸かせんのも 一流の格闘家の条件だせ

□ おととい来やがれ! この四流がァ!!

おいおい、いい加減覚えるよ! オレはダン! ダン・ヒビキだ!!

教えてくれよ! どうしてオレは こんなに 強ェルだ!?

まあ今日ンところは これぐらいでカンベンして 竹らま

親父をバカにするヤツぁ まとめて地獄に送って

●海外版メッセージ

Sore loser! Don't go around beating up inanimata objects!

b Now you know who's really got the skills!

You can't be a true mertial artist without C showmanship!

So, now you know what it feels like to be a total loser I

You've never heard of me? Give me a break I I'm Dan Hibiki I

Yahoo! Don't you just love that phrase!? YAHOO! YAHOO! YAHOO! Anyone can fight... But no one can show off like I can !

I hate the art of fighting, but I wanne be the

king of fighters!

固定メッセージ

VSIIIT てめぇのその辛気臭ぇツラが 気に食わねぇんだよ!

vsケ ン 女のケツでも鳴っかけてなり バツキン野郎ォリ

VS 春 淵 こんなトコうろついてねぇで 汚職官僚でもとっ捕まえな!

vs サガット くたばんのが早ぇじゃねえか! 親父を殺したケリはどうしたぁ!? vs アドン あ一あ、わかったわかった! あんた神サマだよ!

vs バーディー その頭じゃモテねぇわな…… 同情するぜ

vs # 1 イガだかコウガだかの里に 引っ込んでな、シノビ野郎!

VS ソドム ····アァン? ハッキリしゃべりやがれ!!

vs ナッショ なってねまな! アメリカの国防もたかが知れるぜ

vs ローズ あんた美人だが やるこたぁエゲツないねぇ

vsベ ガ オレはよう! ワカメと悪党は大ッ嫌ぇなんだよ!

vs 裹 鬼 極めたア!? 気持ちいい負けっぷりをか!?

vs 5 気持ちは解るがよっ! サルマネは感心しねぇなァ!

vs ダルシム てめぇ! 自分で自分が おかしいと思わねぇのか!?

あんた一人が吠えたところで どうにもならねぇよ、あの国はよ! vs ザンギエフ

 $\tilde{\pi}$ 眠ってんのかジジイ! 永遠に眠らせんぞコラァ! VS

てめぇが弱いのは解ったがよ! vs ロレント 棒と爆薬はやめとけ!

vs さくら だから言ったろ? オレが師匠になってやるってよ!

vs ブランカ すまねぇジミー……これも 最強の道をゆくオレの試練なんだ

vs E.本田 カン違いしてねぇか? ここは土俵じゃねぇんだぜ!

vs バルログ 理由もなく殴りたくなるんだよ その手の順はよオ!

vs キャミィ ····・チッ、何こんなガキ相手に マジになってんだオレぁ?

vs コーディー やる気が起きねぇなら このオレが有料で鍛えてやるぜ?

vs R.ミカ 見込みあるなネーチャン! サイキョー流入門の資格アリだな!

vs かりん てめぇもちっとは目上のモンを 尊敬することを覚えな!

ダルシム

ランダム・メッセージ

- ▲ 祈るがよい…… さすれば道は捌かれる
- B 弱者をいたわる心こそ まことの強者の証である
- 自我を消し、その身風となす…… 悟りとはただ そこに在ること C
- D もとよりこの体 貧しき同胞のためにあり
- **E 勝利とは何か? 敵と己、双方に克つことなり**
- F 整かすともよい これがヨーガだ
- 我が要、我が子、我が同胞 守るべき魂ある限り G 私は戦う
- H 燃え上がる朝日のごとく わが炎は未来を照らす

●海外版メッセージ

- Meditate now... Than the answers you seek 8 will be revealed
- To prove your brevery is to protect those h who are innocent
- Shed your ago and become a pert of what is c around you. Awakan !
- A friend, no matter how weak or poor... is worth dying for.
- Victory is to control yourself as well as control the opponent.
- Peace and tranquillity... This is tha way of Yoga
- My family My friends I will fight for their g enuls
- The mind cen often be a more formidable weapon then the body

●固定メッセージ

- VS リュウ 何を迷うか若者よ すでに答えは目前に示されておる この継大な大地を見よ 生き急ぐおぬしを笑っておるわ VE T
- VR春 M **低切を地てめ限り 心中も無いけばがオスでおろう**
- vs サガット 怒りが生む力なぞ 菩提の心に優るはずも無し……
- WE TKY 守るべきは名か、跳か 今一度、己に問うがよい
- VS 15-74-聞く耳もたぬか…… ならば容赦なし
- vs # 1 物庫 難しく表えかほうがよいぞ 礼箭を重んじる心あれば この敗北から名くを学べよう…… VR YKL
- 科学の時代とて 神秘はある……今ここに vs ナッシュ
- vs □-7 使命のためとはいえ 何故。おぬしは心を閉ざす……?
- Vax t ・純粋にして強大 おぬしの心は暗黒に染まっておる
- Vs 🐺 読めぬ……ヨーガの力を もってしても……読めぬ!
- 鬼 挑発してもムダだ 私はすでに達しておるのだよ VS 4 Y
- vs ダルシム 無為な争いは避けるが吉・
- 刷の攻めには柔の受け おぬしに勝ち目はない vs ザンギエフ
- 퓼 残り少ない余生 これまでの悪行を悔いて生きよ!
- vs ロレント その疑りはいつか 暮うものを裏切るであろう
- vs さくら 素するな……全ては流れの中にある 身をゆだね。時をまつのだ vs ブランカ 言葉は時として無力…… そなたならば解ろうぞ
- vs E.本田 おめしの身体 なかなか弱点が見えず困ったぞ
- vs バルログ 確かに目にも止まらぬ速さ…… だが届くのだ、わたしの論は
- VS キャミィ 何に怯えておる? 悩みがあるなら聞いてしんぜよう
- vs フーディー 若者よ。空を見上げよ 未来は覆きに濡ちておる 扉は閉かれた 行くか戻るか、そなた次第だ vs R.三力
 - vs かりん 強さに魅入られては、道を見失う……開卵されよ

●ランダム・メッセージ

- A 極寒の雪原で鍛えし技 とくと味わえ!
- B 肉!骨!内臓! 鋼の体に死角なし!!
- C 今からでも遅くないぞ もっと大腕筋を鍛える!
- 国家のために戦える幸せ! 勝利をもって応える n しかない!
- E まだ解らんか! レスリングの奥深さが!
- もはやこの戦いは ロシア2億6千万の同志の ためだ!
- H 称えよ!筋肉! ロシアの夜明けは近い!!

●海外版メッセージ

- I'm like a cyclone... If you get too closa S you'll be sucked in !
- Flesh! Bone! Viscera! My body of steel 'n knows no weaknesses
- Spun uncontrollably skyward... Driven brutally С Into the ground!
- Consider yourself lucky! At least you can d still welk
- Nothing can ascapa my deadly swirling e
- attacks ! I'll dedicata this fight to the people of Russia |
- It is not too late to build your body ! g Strangthan thosa tricaps
- If you had a stronger body, you might not h have been peralyzed !

固定メッセージ

vsベ ガ

- 波動拳は苦手だが おまえは好きだ! ウワハハハ!! vs リュウ vsケ ン **あまり手数に頼ると 手痛い一撃に泣かされるぞ**!
- 警察というものはいつも 融通が利かなくて困るな vs 普 III
- まず心おだやかに保て! 勝負を贈るのはそれからだ! vs サガット
- vs アドン 大声はいいから もっと蹴りに力を込める! VS 15-71-どうもアンタとは ウマが合わんようだな
- vs ガ イ 何かしゃべってくれ! 首の骨。折ったかと思ったぞ! もっと自分の国を 大事にしたらどうかね? VS YKI
- vs ナッシュ あんたの国とは、感情を超えた いいライバルでいたいものだ!
- フー……! もう少しで 幻惑されるところだった! なんだかよく解らんが 悪事はよくないぞ!
- お互い誤解されやすい顔だが アンタも頑張れ! VS 臺 鬼
 - vsダン 見上げた執念だ! ちょっと見直したぞ! vs ダルシム 信じられん……わざわざ修行で 肉をそぎおとすとは……
 - なぜだ! この肉体は この世に二つと存在せぬハズだ!
- vs ザンギエフ 郊むなよじいさん。全力が乳傷がからな VS 荒
- ワハハハ | 道具を使えば 勝てると思っていたのか!? vs ロレント vs さくら
 - オレに言わせれば、筋肉も脂肪も もう2回りほど付けた方がいい! vs ブランカ 何? 腹が減っている? ……ウウム、実はオレもだ
 - VSF本田 ハリテの威力。たいしたものだ! ぜひオレの技に取り入れよう!
- つまるところオマエは 恥ずかしがり屋ということか? vs バルログ
- vs キャミィ まったく驚いたよ! ベテラン軍人 顔負けの身のこなしだな! ファーストフードばかりでは 大事な栄養素が摂れんぞ vs コーディー
- vs B F 7 この世界は厳しいぞ! たゆまぬ努力を続けなさい!
- ……金を粗末に扱うな どんな罰が下っても知らんぞ! vs かりん

●ランダム・メッセージ

- A この血戦 一撃にて打ち去り尽くす也……
- B 我が夢、国士無双の強壮也……
- C 生あるもの、必ず死あり······
- D 一人舞るも千人葬るも もはや同断……
- F 賢者は黙し、易者は読る·····
- E 散表必須 これ自然の理由.....
- G 死ねる時節に、死ぬるが暴度也……
- H 汝、我の終焉を飾るには 不相応の難·····

●海外版メッセージ

- a I can defeat anyone with just one blow.
- b The power within my hand is unrivaled to
- We will all die. The question is when, why, end how painfully
- d You are a big foo!!!
- The wise one ambraces silence... The fool can ba heard for milas
- The most deadly poison... It comes from f within
- Daath may come when one is et their best. Navar forget that
- You did not have the potential to retire ma. What a shame...

●固定メッセージ

- vs リュウ かの暗殺拳も 是程までの衰残とは……無念也……
- vsケン 我 未た拳の妙蹄を得す…
- あやつの調 未だ汝を縛りよるか……燃れよ!
 - vs サガット 人を発わば穴ニコ……
- vs アドン 汝 その手並み 知るなきに如かざる也……
- vs パーディー 巨蛟、往なすは易し…
- vsガ 一害を除くには この争動、随明也
- vs ソドム 一勝を生ずるは 一太刀を生むに如かす……
- vs ナッシュ 苦劇。古より跳か死なからん…… 我 誰の動命も受ける……
- VE X H 用里内容..... 悪果は汝に適るのみ……
- Ve · a T 01810 九幽地獄の如くあり……
- vsダン 死して察せ…… 己の愚鈍……
- vs ダルシム 勇戦望むに律を持て…… しかざれば凶也……
- vs ザンギエフ 万額絶ゆ・ 響くは想暖の呻きのみ….
- VS 荒 死を憎むは弱喪にて脆弱…… ……フッフッフッ……
- vs ロレント 兵は死地。兵は腕道…… 敗戦の将、兵を語らす……
- vs t< 5 若さ故の白面…… まさに死の道機也……
- vs ブランカ その心、虚を以って 実となり難し
- VSF木田 進むならば名を求めず 当下にて卒するのみ……
- vs バルログ 死騎もまた夢…… 美徳にて没するが育し…… vs キャミィ
- 汝 未だ生を知らず 死のみぞ知る也…… vs コーディー 汝 既に半難 黄泉の色に染まりて候……
- 盆の製室 我が身適めるに終わす.... VERST
- VS MOA 敗北喫して改めざる 是を通ちと謂う……

●固定メッヤージ

ランダム・メッセージ

- **掘るがぬ! その程度では 吾輩の勝利は**
- 揺るがぬわッ!!
- B 問う! 真の統率者とは誰かッ!? ····・即答せよッ!!
- C 見種めたッ! 青楼は兵士たる資格無しッ!!
- より堅牢な国家の鎖たるべく 精進に精進を重ねよ! 以上ッ!!
- E 独裁? 狂気? 否! 断じて否ァァ!!
- 敗北の次の選択! 撤退か服従。この2つ以外に 細し!
- G そこの資様ア!! 私語を慎めエエイ!!
- 採点結果を申し渡す! 評価C、再訓練の
- Н 必要ありッ

●海外版メッセージ

- Encountaring you has had no effect on my glorious dastiny!
- In my ideal nation, thara would axist no one as weak as you
- Judgment! You are not qualified to be a C soldier
- Follow orders, and you may become more difficult to dafeat !
- Ma... dictator? Ma... Insane? Negative ! Absolutely negative !
- Your alternatives to defeat... Ratreat, or total Ť obedienca!
- g Hey! You!! Stand tall! Speak up!
- Judgment! Grada C! You are in need of supplementary training!

vs リュウ

- 戦士ならば立てッ!! 吾輩に従うなら無礼を大赦するッ!
- vsケン もはや一刻の猫予無しッ! 小兵にかまけておれぬッ!!

- VS # M 吾輩を罪に問う法など はじめから間違っておるのだッ!!
- vs サガット 名誉も肩書きも捨てよ! 新国家においては不要なりッ!!
- vs アドン その悔しさ、我が新国家のために 役立ててみぬか? んッ!?
- VS 15-71-凶器準備集合罪、および 国家反逆罪により処刑ッ!!
- vsガ イ まず! その自を改めよッ!! 上官を敬えッ!!
- vs ソドム もはやキサマを救う手だて無し! どこへなりと去るがよいッ!!
- VS ナッシュ 惜しい……実に惜しい! その腕 ならば幹部候補になれる物をッ!!
- VS 17-7 女性といえど一兵卒たるべし!! 全員が強者でなくて何が国家ぞ!!
- vsベ ガ 恐怖による独裁、機かなり! 吾輩を見智え!!
- vs 豪 鬼 不可解! まさに不可解! その力。何故国家創世に役立てぬ?
- vs 9 意気込みや息し! たが実力は4流……鍛練せよッ!!
- vs ダルシム 我が国家に 宗教は必要無し!!
- VS ザンギエフ キサマの国はもはや死に体! いつまでも幻想をひきするなッ!!
- 元 老人とて容赦なし!! ただ自前の敵排除せしめんッ!!
- vs ロレント 吾輩は吾輩であり! 吾輩以外の何者でもないッ!!
- vs tcs 何事であるかッ!! 学徒は勉学と基礎訓練に励めッ!!
- vs ブランカ 忠誠という言葉の意味 理解しておるのだろうなッ!?
- vs E.本田 戦士にあるまじき体型!! 吾輩の理念に反するッ!!
- vs バルログ 己を受する前に 母なる国家を愛せッ!!
- VS キャミィ なかなかの腕、評価に値する! 再戦を許可するぞ!
- vs コーディー 皮肉なものよ! かつての正義も今やそのザマか!!
- vs R.ミカ 迅速な行動こそ兵士の基本! 無駄な動きは命を落とすぞッ!!
- vsかりん 理解し難し! 女学生ごときが格嗣を語るとは!!

さくら

)ランダム・メッセージ

- 最近少しずつ解ってきたよ 戦うって、どういうこと
- B それでおしまい? 本気出させてよ!
- C ズキンと来た? でしょでしょ!?
- いい人も、悪い人も、みんな 戦うときは真剣なんだ
- よね! E この手応えが、 ストリートファイトって感じ!
- あ、しまった……またケイの 約束すっぽかし ちゃった
- G 長丁堪を戦うには もっと基礎体力つけないとなー
- H なんだかあたし 朝から気分いいんだ!

●海外版メッセージ

- like street fighting better then sperring in rival schools !
- b That's it? I wanted a harder fight !
- c Did I impress you! I really hope I did!
- I'll be lete for class, but it's okey! A good d fight is worth it I
- That must have been a real street fight ! I could feel it !
- Oh, no! I was supposed to go to the mall with Kei !
- How dere you claim to be a true street g fighter! You're pethetic!
- Okay, I'll skip e class to fight you again! But only this time !

●固定メッセージ

- vs リュウ 強くなりたいって気持ち…… 止められそうにないんです!
- VS T "1 そんなワンパターンじゃ あの人に悪いてかれますよっ! vs 春 ⊯ え……と、お仕事の邪魔でした? ごめんなさーい!
- VS サガット 勝てない理由なんて一つ 気持ちがまっすぐじゃないからだよ
- vs アドン 奴ってんのか 至ってんのか ハッキロしてくんない?
- **VS パーディー** やっぱり犯罪はマズいんじゃ ないかと……いえ何でもないです
- vsガ イ カッコイイ! あたしも忍術、 置おっかなー?
- 英額は得意なほうだけど…… この人の言葉、わかんないなー VE YKL
- vs ナッシュ あたしもそれくらい 足技のリーチが長かったらな-
- BBロのことはわかんないけど 一節懸念やスしかないでしょう
- VS D-X
- vsペガ うーん……勝っても残る このグログロさは何?
- 扱いけど……前に進みたい…… 何だろ、この気持ち…… vs 事 鬼
- V8 4 7 そろそろ「禁断の技」とかいうのを 見せてくださいよぉ!
- vs ダルシム アハハ……、さすがにあたし 手足は伸ばせそうにないや
- vs ザンギエフ 伝わってくるよ! 何かのためにガンバる想い! 流派の切り替え、か…… あたしも出来るようになるかな? VS 77.
- VS ロレント 団結っていいことだけど 強制はダメだと思うよ
- vs さくら なんか、やりにくいなぁ 微妙にタイミングずれてて
- vs ブランカ はあ……同じ人間ですか…… なんか電気出てますけど……
- vs E.本田 来場所もがんばってくださいね! 応援してますから!
- vs バルログ そ、そんなので預引っかかれちゃ 大変じゃん!
- VS キャミィ きみは……何のために戦うの?
- V9 フーディー ほら 1 もっと気会出していて 1 老けてみえるよお見さん 1
- vs R.ミカ 目指すものがあるっていいね あたしも、いつか……
- たまには、その-----決闘以外の 目的で会えないモンかなぁ…… vs かりん

)ランダム・メッセージ

- A ウオッツッ!! ウォッ!! ウォッ!!
- ウオ、オ、ウオオ、ウオ、 オウ、オオウ、オ、
- C ウ······· ・····オウゥオォウウゥオ、ウォウ!
- D ウ?オウ、オウ!
- E ウォォォウオッオウオ. ウォォウオウオウオ!
- F ウオ、オ、オウオオウ、 オーウオウ, ウオオ!
- G グルルルルルル.....
- H ウ······? ウ, ウオ·····!

●海外版メッセージ

- Groarrrrwwll! Wow!! Wow!
- (VICTORY!! Yeeh! That was fun!)
- Woo! Woow! Wow! Woooow! Wow! b (Can you end I be friends?!)
- Woodoodoo! Wowowooowow! Woow! (Let's play agein sometime!)
- Woodoo wo? Wow! Wow! ч
- (I'm feeling great!)
- WagaaWaQwWaw WaapWawWawWaw S (It was exciting!)
- Wo! Ow! Wowoppoow! Woppowow Wow!
- "Wowoooow!") (Jimmy says,
- g Grerrererer... (I don't like you!)
- h Woo....? Wo Wo....?! (Are you okay?)

固定メッセージ vs リュウ

- ウオオー…… ウゴォーゴッ!!
- VS T Y ウォオ! ウォーウォーウォッゴォ!!
- VS B 18 ウオオン、ウオゥ、ウオッ!!
- vs サガット ウォイゴー ウォイゴエ
- vs アドン ギャゴアッツ!!
- vs バーディー ウゴー・・・ウゴー ゴット
- vs ガ イ ウゴゴ! ウゴゥウォー!
- ウォンゴォゴッ!! VS VKA
- vs ナッシュ ウゴッゴゴ! ウゴッゴゴ!
- ウォーウ、ウゴォ! ウォーウ、ウゴォ! VS ローズ
- vs ベ ガ ウォ! ウオウオ!
- ウッゴッ… VS 事 鬼
- vsダン ウッゴゴ!! ウゴゴォ!!
- vs ダルシム ウォウオオオウォオ ………ウォ……
- vs ザンギエフ ウォイウォウ、ワオウィッウ. ウワゥゥワァ!!
- vs 元 ウーアー、ウィッウウォー……
- ウォッウォ, ウオオ! vs ロレント
- vs ブランカ ウオッ、ウオッ、ウオォッ!!
- VS F太田 ウォグウォリ

vs さくら

VSRET

- vs バルログ ゥオゥオッ!! ウゴロウゴウゴウォイウォ!
- ウォウ、ウワィウ! ウワィアウアオー! vs キャミィ

ウーンォ、ウオウオ!

- vs コーディー ウワッウ! ウワッウ!
- ウォーウア、ウォーウィ!
- ウォーウォウォウォウォウォ!! vs かりん
 - 413

E.本田

■ランダム・メッセージ

- A ガアーハッハッハッハッ! 愉快、愉快!
- B もっとケイコせにゃあ ワシのようにはなれんぞ!
- € 気合は充分! あとは引き手の力かのうじ
- あんたさえよけりゃあ 今からケイコつけちゃる
- F どうだ? ワシの突っ張りは効くじゃろ?
- 食って食って食って! 突いて突いて突くんじゃあ!!
- G なんだなんだま! もっと元気を出さにもしかんぞ!
- H 世界っちゅうもんは 笑えるほどに広いのぉお!

●海外版メッヤージ

- Nothing is as thrilling as fighting in such a vast world
- You nead more Kelko, if you want to be a true h Rikishi like me !
- Good spirit ! But you should push an opponent with more force !
- Now, you have learned the meaning of Sumo! rl DOSUKOI I
- How was my Tsuppari? Stronger than you 0 thought?! Ga ha ha ha
- Eat Chenko to build your body! Push the 1 opponent out of Dohyo !
- What's the matter with you?! You should be mora aggressive

敗者にもほく瞬間があるの

A Sumo Wrestlar is big... But the world is much, much bigger !

■ランダム・メッセージ

D フ……またも私は美しさを増す

B おのが死の舞台…… 加色に染めよ!

強すぎ、美しすぎる者の憂鬱 私以外の誰に

E なぜ…… 醜き者は その恥をさらけ出したがるのか

真実はまどろみの中…… 勝利に酔う私。敗北に

H 短すぎる出会いだったな ……アディオス!

悲痛の赤に彩られし極上のピーノ ……クックッ…

Your crias of agony... They are music to my

This place looks old... I know, I'll use you to

d Your humiliation will only add to my beauty...

Why are the ugly so willing to be shamed

Mmmm... That's tasty ... Just like red wine

Whila I taste my victory, you will agonize in

Only I understand the pain of being too strong

断末腕の叫び、か……

理解できよう

さいなお酒

●海外版メッセージ

paint it red!!!

and beautiful

repeatedly?

G 至福だ!

8 aars

A TETE

●問定メッセージ

- vsリュウ 国を離れても 日本男児の心意気、忘れるなよ!
- ve h アメリカ流に言えば 「えくせれんと」でごわすな!
- VS AL 着官っちゅうのも大変だな 世界中で仕事せにゃならんとは!
- vs サガット もったいないのう! 肉をつける、肉を!
- VS PKZ わっと腹から南出すんじゃあし
- vs バーディー 武器無しでも戦えるたろ? あんた宝力はあるんだ
- vs # 1 ワシももちっと スピードを養わんといかんなっ 1
- vs ソドム どうもあんたは 行動が極端でイカンわい! Vs ナッショ 軍人さんならもっと 長いごと戦れると思うたが…
- vs ローズ おなぎにも強者はおる! 土壌じゃ味わえめ種類味上!
- vsベ ガ 際に悪いモンがたまると 力も縛るっちゅうからの!
- おっとろしい面構えでごわすな! Ve # B
- VS 4 あんたぁ見てると 無鉄砲だった苦を思い出すのぉ! vs ダルシム ううむ、そうだな もちっと腰のヒネリが足らんか?
- vs ザンギエフ 初めてじゃあ ワシより振力の強いセツは!
- あ一疲れたわい 思いもよらん動きをする V8 7
- VS ロレント 男らしくないぞあんた! コソコソしとらんでドーンとさい!
- vs さくら そう! その元気がありゃあ どんな苦難も吹っ飛ばせるぞィ! vs ブランカ すまんの、ワシには面倒見れん いい人に拾われんしゃい
- VS E.本田 男子たるもの 戦るなら勝たねばのう!
- vs バルログ 眼がまわるわい もちっと落ち着きんしゃい!
- vs キャミィ その歳でそれだけ動けりゃ 将来有望じゃなぁ! ガハハハ!
- vs コーディー 暗いぞ青年! パァーッといこうや!!
- **機取りも衣装も 締負に臨む気合の印……じゃろ?** vs R.E.h vs tinh 大和撫子……とは ちと違うようじゃのう

固定メッセージ

- vs リュウ 敗者の血にむせる時 私はいっときの安らきを得る
- vsケン これからの君の人生 私以上の美に出会える奇跡はない
- VS 春 M 君の護は魅力的だ この私を映し、輝いている……!
- vs サガット 血糊のタトゥー その傷に施してくれる!
- VS アドン 折っても神などいない 美は、真実は己の中にこそある
- VS バーディー その驚きは私の美に対してか? それとも己の醜悪さにか?
- vsガ イ 射抜くがごとき眼光 悪くないフォルマだ
- vs ソドム そのアンバランスさ・ 見るに堪えん!
- vs ナッシュ 狂気……? そうとも言うな たどりつくには少々覚悟が要る
- vs □--- ズ 希望の光とは…… 消え行くその一瞬こそ切なく美しい
- vs x H 悪であれ正義であれ 敗北の醜さに変わりはない
- VS 康 強さと跳さは 永遠に合致しない…
- VS 4 自覚しているのか? ゴミだよ! あわれなゴミだよ君は!
- vs ダルシム 深く死ねばいい お前の酸さも少しはマシになる
- vs ザンギエフ 完成された肉体には 躍動の締締が不可欠が
- 元 己が鮮血に酔うがいい! 人生最後の差……
- vs ロレント おのが悔恨とともに 総き終末を享受せよ
- VRTCA 人はみな幸福を求める それが胡乱な虚像であると知らずに
- vs ブランカ 行き場を失った命の奔流 このツメを存分にぬらせ……!
- VS E. XXIII それ以上の醜態はよせ 私の美しさは充分引き立ったよ
- vs バルログ 称える気はないのか? 育の美の路路を
- Vs キャミィ ……なぜに……君はかくも この私の心を惑わせる……?
- VS コーディー 漆黒よりも暗い絶望 それは今、君が見ているものだよ
- vs R.ミカ 努力とやらではどうにもならぬ 絶対の差があるのだ…
- Your momant spant with beauty is ovar now. vs bbh 言葉にならぬ似やかさ…… 美と醜、勝者と敗者のコントラスト Adlos

VS

キャミィ

ランダム・メッセージ

- ▲ ターゲット製造 第2種製制解動に戻る
- B 所要時間修正 予測値を4.2秒オーバー
- C. これより通常任務に移行
- D 生体反应確認 聯音 空全華生
- F 被ダメージ量 ほぼ予測値許容節囲内
- F 緊急事態にそなえ このまま置戒態勢を統行
- G 生体機能、すべて異常なし
- H 任務完了 60秒後、命令待機モードに推移

●海外版メッセージ

- Target destroyed! Remaining in secondary combat mode
- Condition graen! Motor functions operating
- h at maximum efficiancy !
- Minor damage... Memory error! What am i
- doing here...?
- Life readings confirmed. Power readings are ч
- negative! Malfunction... Malfunction... Woah!? Did I just
- do that!?

command !

- Data evaluated | Target exhibited zaro f
- capability. Terminating...
- g Fighting deta retrieved successfully ! Mission completa! Standing by for the next h

●固定メッセージ

VS K-FI-

- サイコパワーとは異種の 特殊エネルギーを探知
- VSケ データ更新 全米格闘王、脅威に値せす
- VS B N 白分が……何差かなんて 知らなくて……」いい…
- VS サガット 任務を妨害するなら 敵対勢力とみなし抹消する
- 行動分岐ルート分析 予測率82%にアップ VS PK
- 組織を裏切れば 死……あるのみ! Vett 1 総術、総法のバターン化配催生物 車輌の必要おり
- vs ソドム マッドギア残党幹部クラスと判明 特殊武装について治師者を要す
 - シャドルーに逆らって 命を落とさない者はない! Ve twill
 - vs ローズ どんなに激しく眠っても…… 胸の際は……冷えたまま…
- vsベ ガ 現在までのデータによる 模擬実戦を終了します
- Vs 豪 樂 完全解析は困難……引き続き 入念なサンプリングを要す
- vs ダン 重要度ロ以下と判定 戦闘記録を破撃
- vs ダルシム 多量のアルファ波および 精神感応型の炎熱作用を確認 vs ザンギエフ 既存データの中でも 最大級の破壊力と認識
- 元 正確無比な経絡秘孔攻め 直前情報に大きな誤りなし
- vs ロレント マッドギア残党幹部クラスと判明 武器弾薬の修練度高し
- vs さくら ……なぜ……そんな目で わたしを見る? vs ブランカ 瞬発力、動体視力ともに 通常人体の限界を滾縮
- VSF太田
- 衝撃吸収力において 特異なサンブルデータを入手 任務は問題なく遂行中 ……何故、わたしを敵視する? vs バルログ
- vs キャミィ ·····? 認識番号不明·····検索を要請する
- VS 7-71-マッドギア境運動力の一人と判明 データほどの実力は際じられず
- 何かを思い出しそうとして…… 時々……恐くなる…… vs R.ミカ
- vs troh 神月財閥の一子、撃滅完了 ……これ以上、苦しみたくない……

●ランダム・メッセージ

- A 悪ィな、どうやら今のオレは かなり不機嫌らしいん でね
- B サクッといこうぜ、サクッと!
- 亡 マジになれるほど 若くもないんでね
- もう少しガンバッてくれよ これじゃあ食いたり ねぇせ
- 世の中には悪いヤツがいっぱいだ そう、オレなんか よりずっとな
- 街を救い、女を救っても 自分の心は救えない Ø*
- G どうせヒマなんだ リターンマッチといくかい?
- H 甘いよ、オマエ····· 動きも、考え方もな!

●海外版メッセージ

- Just remember!! This could happen to you s egain | And again!!
- With so much riding on my fists, this will not be my final fight !
- After waiting so long, it feals good to do more than two moves !
- d C'mon! Stand up! Don't let me down!
- The world is full of bad guys! I have so е
- much work ehaad of ma I saved the city, saved a girl, but couldn't
- sava myself... I've got a lot of time on my hands. How about R
- a ramatch? I don't care if you're human, beast, or car ! h
- I'll taka you on!

●固定メッセージ

- vs リュウ ハングリーなのか礼儀正しいのか ハッキリしないヤツだな
- VS T Y 修行だライバルだ、って うざってぇんだよ!
- 俺のことはほっといてくれ 飽きたら牢屋にもどるよ VS 春 W
- vs サガット なんだか背負いまくってるわ いろんなモノを vs アドン ギャアギャアわめくな! 偏頭痛になっちまう!
- VS K-FI-お前を見てると あのハカつく君守を思い出すぜ
- VS Ti 1 ····・そう悲しそうなツラすんなよ オレもいろいろあったんだ
- そんなにジャパンが好きなら 引減しちまえよ! VS YKI
- vs ナッシュ あの国に正義なんかない あるのは接力だけさ
- vs ローズ ちょっと占ってくれよ 明日の俺の居場所をよ!
- vsペガ 季党退治は とっくに辞めたつもりだったがな
- ぜンのお勉強でもしなきゃ あんたの言うこた お解んねえよ VS 事 鬼
- vsダン ひさしぶりの相手がコレ? オレもつくづく運がないね
- vs ダルシム 神がいるってんなら 俺がこうなったワケを聞きたいね!
- ガタイのデカイ奴と 戦るのは慣れてるんでね VS ザンギエフ
- そろそろ潮時だろ、じいさん? VS 元
- vs ロレント あいかわらずツルんでんのか? 飽きもせずによくやるよ
- vs acs 俺なんかと火遊びたぁ ジャパニーズガールも変ったね
- vs ブランカ 最初っから 負け犬のツラだったぜ
- VSF本田 なかなか難解がね ヤマトダマシイとやらは
- vs バルログ ひとりで語ってな、あんちゃんよ!
- VS キャミィ ·····ガキ相手にマジんなったのは 久しぶりだせ
- こいつお願いたな 結構いい動きするじゃない? vs コーディー
- vs R = h ショーは終わりだ! 俺は帰るぜ
- vs かりん 感心しねえな 男をいたぶる無味ってのは

IR.ミカ

●ランダム・メッセージ

- A 目指すはリングの星! 女子プロ界の超新星ス!
- B っしゃあ!! 今のはパッチリ決めたスよ!!
- C こうやってあたしは 毎日鍛えられていくんスね!
- こうみえてもあたし!
- 目指すは超! 正統派なんスからっ! スムースかつ駐せるファイト! じゃなきゃ、
- ダメすよね!
- F 勉強になるです! これからも、精進職進! ですね!
- G カと、技と、美しき! プロレスの基本ス !
- H まだまだやれます! こんなの準備運動ス!

●海外版メッセージ

- The superstar of the ring... Thet's what wanne be !
- Wow! Perfect execution! I might make it. b after all !
- I'll get better end better with more practice right?
- Don't underestimate me ! I believe in my d dreams !
- You need to work on your personelity! For vour fans !
- I'm learning more and more! The experience Ť is exciting I
- Power, technique, end beauty! I've mastered the basics
- I know I can do more! I was just werming up !

ランダム・メッセージ

- このかりんに勝てると思って? オーホホホホッ!!
- 万事において常に勝者であるべし ……それか R 神月に生まれし者の掟
- C おふざけが過ぎますことよっ!
- 敵を知り己を知る…… あらゆる戦いにおいて D 常套ですわ
- ま、はしたない…… 格闘家とは思えぬ有様 でオアと
- あ怪我の具合はいかが? あまり無理をなさら ないことわ
- G あいにくですが 降負を譲る気はありませんの
- **H** 予定通り…… 勝たせていただきましたわ

●海外版メッセージ

- Would you like to be my servant? You may a start right now !
- "All you need is victory!" That is the motto of my femily !
- Someone of your breeding could never stand a chance egeinst me !
- To defeat an opponent is to get to know d them Intimately
- How rude ! You lack both manners end fighting ebility !
- It went es I expected. Thank you for making f it nice end quick !
- If you expected me to lose out of generosity. I'm truly sorry
- You had your chance... Now it's time to pay up!!!

●固定メッセージ

- vs リュウ メチャ参考になりましたっ! いやースゴいスね!
- VS T **恢える里! ア威じてわ!**
- vs 春 M お勤め! ごくろうさまッス!
 - vs サガット 途中でこわくなったスけど、遊げ出さずに頑張りましたッ!
- VS PKY **楽いときは痛そうにして くれないと、加慮がわからないスよ**
 - Ve 15-71-反則攻撃にも慣れとかないと あとあと困るスもんね!
- vs ti 4 ブ……ナントカ流……でしたっけ? スイマセン物質え悪くってッ
- vs ソドム なんか感動フェーしかにも 「勘違い外人」も出しってとこが!
- Vs twy T それ、マーシャルアーツとか いうやつえよね? やっぱ強いてね
- VS 77-7 キレイになる、強くなる どっちもシアワセだと思うスッ
- vsベ ガ 世の中にはやっていいことと 悪いことがあるんじゃないスか!?
- 緊張の連続ッス も、耐えられないッス! vs 事 鬼 VS 4 これは勝負だからっ 手を抜くのは失礼だと思うですっ
- VO ダルシム まさかあそこでああくるとは1 今日はひとつ賢くなったです1
- かかか感動おしましたホー まままたお手合わせ聞います。」 VS ザンギエフ
- vs 元 まだまが美観者ッスから! がんばるだけですっ!
- 予測困難な動き! 参索になりましたット vs ロレント 見たとご高校生だろ? ふざけんのも大概にしときなよ! vs さくら
- vs ブランカ **働かざるもの! 食うべからず! 厳しいんだからねこの世界!**
- vs E.本田 なにはともあれ 経験でのは重要スよね!
- vs バルログ ははぁ……なるほど! それが空中殺法でやつスか!
- VS キャミィ 同業……じゃ、ない? これは失礼!
- VS 7-F/-見かけによらず ダーティーっスね!
- vs R.ミカ ウらぁ!! もいっちょいくかアアッ!!
 - vs Moh 遊び半分で格闘に首突っ込むと 大怪我するよあんた!!

■固定メッセージ

- vs リュウ 何故かしら? 得て当然の勝利が こんなにも嬉しいなんて……
- VST 2 完全燃煙 できまして? VS 春 Ⅱ
- そのようなヤワな蹴りでは コンドロも捕らえられませんわよ vs サガット わたくしもあなたと同じ 勝利なくして存在意義はないのです
- vs アドン ただ吠えるだけならば 小犬にも出来る芸当でしてよ
- vs バーディー わたくし、学才のない者とは 話したくありませんの
- 武神流……うふふふ すでに9割、見切りましてよ! vs fi イ
- VS YKA わたくしに対して 余計なハッタリは逆効果ですわよ
- vs ナッシュ あなたの計算は 不確定要素を含みすぎますわ vs ローズ 笑止……わたくしのすべてを 理解したつもりでいらしたの?
- vsペガ 神月家をさしおいて世界を 4耳ろうなどと……浅はかな!
- vs 豪 伝説の豪院 謹んでお受けいたしましたわ
- vs 5 あまりに退屈……期待した わたくしが愚かでしたわ
- vs ダルシム 貧しさとは…… 切ないものですわね
- vs ザンギエフ 強さの真恵を取り進え 体だけ鍛えても無意味ですことよ
- 元 理解していただきたいですわ わたくしの優位が揺るがぬことを vs ロレント しょけんは獲知事…… 小細工だけでは勝てませんわ
- vs さくら あなたから受けた敗北の屈辱 まだまだ返し足りませんことよ!
- vs ブランカ うふふふ……このかりんの前では、百駄の王とて小猫のごとしですわ
- vs E.本田 相撲 ……比類なき破壊力 たいへん参考になりましてよ
- vs バルログ 美にとらわれし狂気の青公子 うわさ程ではありませんわね VS キャミィ プロならばお分かりでしょう この戦力差、歴然ですことよ
- vs コーディー 無様……それ以外に あなたを表す言葉がありませんわ
- vs R.ミカ もう少しでしたわね…… なかなか楽しめましてよ
- 神月の名を継ぐのは一人 この結果が、全てを語っていますわ vs かりん

ALL ABOUT STREET FIGHTER ZERO3



8

STORY OF ZERO3

「ZERO3」の対 CPU戦は、これま でのシリーズ作より

もストーリー性が高まっているのが特徴だ。 とくにエンディングは、前作よりもメッセ ージ、グラフィックとも数倍に増えており、 長いキャラクターでは約3分にもおよぶ力 作となっている。

本章では、ゲーム中に流れる、エンディ ングを含めたすべてのストーリー・メッセ ージを、画面写真とともに紹介していく。 ますは、対CPU戦の流れを、下記の進行 チャートと合わせて解説しておこう。 ①使用キャラクターを選択すると、そのキ

ャラクターの願いの目的が表示される。 ②使用キャラクターごとに、5&9人目の 対戦相手が固定されており、それぞれの対

戦前後に会話がかわされる場合がある。 ③使用キャラクターによっては、10人自 との対戦前に、バイソンかユーリ&ユーニ

6

8人目と対

と関う「乱入戦」が挿入される。

4) 10人自(これも使用キャラクターごと に対戦相手が固定) との対戦に勝っても負 けても、エンディングが流れてゲームオー バーになる。勝った場合は使用キャラクタ 一専用のエンディングになるが、負けた場 合はバッドエンドとなってしまう。なお、 エンディング中は、画面右下にスタッフロ ールが同時に表示される。

選択

負

け

ad:Endi

べガ、バイソン、ユーリ、ユーニの4人以外 のキャラクターを使用している場合、10人目 のべガ戦で負けると、このエンディング (=バ ッドエンド) が流れてゲームオーパーになる。 サイコドライブに入っている人物が使用キャラ クターになる点と、メッセージの一部をのぞけ ば、ベガのエンディングと同じ内容だ。なお、 使用キャラクターがベガ、バイソン、ユーリ、 ユーニのいずれかの場合は、10人目のリュウ 戦で負けると、バッドエンドとしてリュウのキ ャラクター別エンディングが流れる。



ベガ「我が手ゴマと成り得たこと……光栄 に思うがよい!」



ベガ「その力、存分に役立ててもらうぞ。 このべガの野望のためにな ……! フッハ ッハッハッハッハッハッ! 滅びよ……! 愚かな弱者どもよ!」













ベガ「フッハッハッハッハッハッハッ! 素晴らしい、素晴らしい破壊力だ!」



ベガ「我が野望は尽きぬ……この「サイコ ドライブ」が我が手にある限り!」



ベガ「この「シャドルー」の名を、地獄の 果てまで響かせようぞッ!!!



ALL ABOUT

פבעי פבעי

●オープニング

真の格闘家を目指す男……リュウ。内なる カ「殺意の波動」は彼の胸中になにをもた らすのか。答えを求め、宿敵を求め、リュ ウの旅は続く……。

● 5人目対戦前 (VSローズ)

ロース | さあ、私と戦いなさい……そし 私を、倒してみなさい! 」

○5人目対覚後 (VSローズ)

ローズ「季に込めるのは「力」じゃない、 あなたの「魄」……。 真の格闘家を目指す ということは、その意味を探るということ。 答えは探して見つけるものじゃない、あな たが…「覗」が作るもの。あの男と向かい 合っても……そのことを、忘れてはダメよ」

● 9 人目対戦前 (VSケン)

ケン「うるさいっ!! いつもの俺と思うな、 いくぞ!」

● 10人目対戦前 (VSべカ)

リュウ「ケン!!!? お前は!?」 ベガ「フハハいいい!! さすがはリュウ! ケンという男……よほどお前に置いていか れるのが恐かったようだ。このベガ様が少 し力を与えただけで無りを抑えきれなくなったり!!

リュウ「……なんだと!?」

ペガ「さあ、こんどはキサマの番だ。我が サイコバワーの洗礼で、黒き本性、引き出 してくれる!」

●エンディング







リュウ「グ……グァァァアアアア!!!]



春麗「こちらICPO特別捜査官、春麗! 現在ベガが居ると思われる地点に異常なエネルギーの増大を確認! 何が起こってるの!?」



ナッシュ「俺にもわからん! だがレーダーから目を離すな! やっと追いつめたんだ……逃がしてたまるか!」



リュウ「グォォオオオオオオオオオオオオイ……!!! (……これが……俺の本性? 沸き上がる力……何もかも壊したくなる方… カウキの言う……殺意の波動……答えは……べがと………同じ……!?)



サガット「俺はいつでもお前の挑戦を受ける!」 ローズ「あの男と戦うときも……忘れない

で!」 春脈「次に会うときはもっと強くなる……

さくら「また……戦ってくれますよね?」 豪鬼「うぬの力……目覚めさせてみぃ!」 ケン「リュウ! もう一回……勝負だ!!」 リュウ [………!! うぉぉぉおおおおーー ーーッッ!!]





ヘカーなせた……? 悪そのものといえる 黒きカ……その身に宿しながら……わが支 配を退けるというのか……バカな……バガ な……バァァァカァァなあああぁぁぁ!!j



ナッシュ「……なに? 消えただと? ま だヤツの……シャドルーの基地は無事のよ うだが……?」

春麗「どうやらべガは基地の中にはいない みたいね。何にしろ、今がチャンスよ! ナッシュ、頼んだわ!」

ナッシュ「わかった! 2時間後、そっち に戻る! ……さあ! 大掃除といくか!」





2日後 ケン「もう行くのか、リュウ。今回はおま

えに借りばかり作っちまったな……」 リュウ 「ああ……気にするな。俺は今…… りむすごくワクワクしてるんだ。知り尽く したと思っていても、まだまだ知らないことばかり。 進めば進むほど……・神闘つてや つは恐ろしい。 そして……面白い!」 ケン 「ハハッ! あいかわらずクザいセリ アだな、忘れるなよ! 次は個所(首)と

ケン「ハハッ! あいかわらずクサいセリ フだな。忘れるなよ! 次は俺が、貸しを 作る番だせ!」



Ken

・ケン

●オーブニング

●5人目対戦前 (VSかりん)

かりん「すいぶんとお悩みのようですわね、 ケン・マスターズさん」

ケン「久しぶりだなお嬢様……悪いが今は 腕試しって気分じゃないんだ」

かりん「全米格闘王の言葉とはとても思えませんわね……。わたくしが目を覚まさせてさし上げますわ!!」

●5人目対戦後 (VSかりん)

かりん「さ、さすがですわね……。二度もこの身を伏されるとは……」 ケン「ところで……どうしているんだい、 お嬢様のライバルの方は……?」

かりん「再び拳を交えたとき、その闘いを お互い価値あるものと感じ合いたい。だか うこうしてわたくしは自分の強さを磨い ていまず……。さくらさんも同じだと思い ますわよ、きっと……」

ケン「その闘いを価値あるものと感じ合う ため……か……」

●9人目対戦前(VSさくら)

さくら「ケンさん! あたしと戦ってくだ さい!!

ケン「それはいいけど……きみの相手はリュウじゃないのか?」

さくら「もちろんリュウさんとも戦いたい けど……。……確かめてみたいんです! あれからどれだけ強くなったのか。ケンさんが、そして……あたし自身が!!!

●9人目対戦後 (VSさくら)

さくら「ケンさん! ありかとうございました!! 強い人と闘ってると、あたし、いつも思うんです! 今ごうして関っていられる…ただそれだけで、素晴らしいって!」ケン「そうか……そうだったよな。倘は何を焦ってたんだろう……。 あいつ と賢え る……ただ、それだけでいいじゃないか。目が覚めたよ! こっちこそありかとう……さくらちゃん!」

○ 10人目対戦前 (VSペガ)

べガ「ケン・マスターズ……。リュウと同門の全米格嗣王か……」 ケン「何者だ、あんた!!」 ベガ「あの男との差、いかほどのものか、

べガ「あの男との差、いかほどのものか、 このベガが見定めてやろう!!」 ケン「悪いが、俺はあいつとは違う……。 俺は俺のやり方であんたをブッ倒してやる

ぜ!」

●エンディング



ケン「ハァッ、ハァッ……まったくタフな 野郎だな……。いい加減、疲れちまったぜ ……」





ベガ「ならば、今すぐ楽にしてやろう……。 我がサイコバワーを受け入れよ! さすれば、疲れも痛みも知らぬ体となるわ!!



ベガ「ヌゥウゥゥゥーーーン!!」



ケン「……決めるぜ、最後の一撃。あいつ と共に修行したこの技で!」



ケン「昇……龍……拳……ッ!!」





ベガ「まさか……こ……このベガがぁぁ… …っ!!」



ベガ「グゥハアアアアアーーーッ!!!」



ケン「へへへ……どうだい、俺の昇龍拳は ……? あいつのとは違って天にも昇る気 分だろ?」





ナッシュ「なにっ……!! サイコエネルギ ーの反応が消えた! 何が起こったんだ!? まさか、ヤツは……」



ケン「待っていろ、リュウ……もう、今ま での俺とは違う……。 俺は俺のやり方で自 分の強さを確かめ……そして、自分の強さ に磨きをかけていく……!!



ケン「次にお前と拳を交えたとき、その一 瞬一瞬を……何よりも、価値あるものと感 じ合えるようにな!」



ALL ABOUT

Chun-Gi

●オープニング

ICPOシャドルー特別捜査官、香麗……。シャドルーに上層部を押さえられ、事実上、捜査班が無力化された今、彼女は、同じくシャドルーを追うナッシュという協力者を得て、独自にヘガに迫ろうとしていた……。

●5人目対戦前 (VSバーディー)

春籠「ちょっといいかしら? ……ミスタ ー・バーディー?」 バーディー「あんだぁ? インターボール

様が何の用だ?」 春騒「あなたがすでにシャドルー隊員だと いうことは調査済みよ。さ……ベガの居場

所を言いなさい!」 バーディー「ヘッヘッヘ……言わないとき はどォォーしてくれるんだァア?」

●5人目対戦後 (VSバーディー)

春麗「……ま、こうなるワケね! しゃべる気になったかしら?」 バーディー「ヂ……ヂグジョォォオオ!! 言

わねえぞ! タイランドの地下基地は後で 俺様が乗っ取り……。……あ!」

春麗「ご協力感謝するわ……ミスター!」

●9人目対戦前 (VSキャミィ)

春麗「……!? あなたは!?」 キャミィ「……きて……は……ダメ……べ ガさ……まの……ために……わたし……た ち……は生まれ……た……ううっ!!!

春麗「どうしたの……!? 大丈夫……!?」 キャミィ「イヤ……コロス……おま……え を、コワ……イ……コ……ロニ……ス!!」

○乱入戦前 (VSユーリ&ユーニ)

ベガ「フン……やはり問題ありか。余計な 自我が目覚めよったわ」

春麗「ベガ!! こんな幼い子供を……!!」 ベガ「あわてるな……まだショーは途中だ ぞ。さあ……少し相手をしてやれ!」

● 10人目対戦前 (VSへカ)

春麗「罪のない……子供たちを……こんな ことって……。もう……許さないわ……!! ベガ!!!」

ベガ「フッハハハハハ! 楽しませてくれる! よかろう……お前も我が力の実験台になる資格をやろう!!」

●エンディング



春麗「麻薬密売および兵器不法所持、製造、……容疑は山ほどあるわ! あなたを逮捕……あっ!?!

ベガ「フッハッハッハッハッ!! 我が身は

不死身! 朝者が我を憎み、恐れる限り、 我の命は永遠に尽きぬ……! そろそろ… …ゴミどもには消えても5う時がきた。世 界中の……すべての弱者に等しく我が恐怖 を授ける。そして……絶望の叫びによって 我を罷嫌たらしめるのだ!」





ベガ「ムアーーーッハッハッハァァ!!」



ナッシュ「春曜! 聞こえるか! こちら ナッシュ! どうやら……最悪の事態にな っちまったようだ。ヤツはサイコパワーで 大都市を消し去るつもりだ……。俺はなん とかヤツを追う……考は地下基地に潜入し てヤツを止める手段を探してくれっ!」



春麗「シャドルーの最重要施設と呼ばれる ここなら、何か方法があるはす……。何か ……、何かべガを食い止める手段があるは ずよ……」



春麗「こ、これはシャドルーの新兵器!? ……使えるかもしれない!」









ベガ「ムアーーーッハッハッハァァ! 滅 びよ!! 弱者ども!! ナァニィィィィッ ······!!!」





べガ「バカな……バカな……バァァァカァ アなぁぁぁああああ!!」



ナッシュ「春嬢、聞こえるか!? こちらナッシュ! やった……! やったぞ……! やったぞ……! あの爆発ではヤツとて生きてはいまい……。 いったちは……ついにヤツを仕留めたんだ……!!



春麗「大丈夫?」 キャミィ「……う……。あ……あたし…… どうしたの?」

春賦「もう心配ないわ。悪夢は去った…… はず。でも……あたしの仕事はまだ終わっ ていない。べガのような悪を二度とはびこ うせないために……私の闘いは続くわ…… そう……まだ、はじまったばかり……」



Sagat Sagat

●オープニンク

ムエタイ界の帝王、サガット。リュウから 受けた敗北の印、胸の昇龍拳のキズ。怒り と復しゅうの拳でリュウとの再戦を求める が……僧しみが生む力には限界があること に気づき始める。

● 5人目対戦前 (VSタン)

ダン「サガットォォォオオオ!! オヤジの ガタキィィィイイ!! 聞かなくても解っ てるだろうが教えてやる!! 俺はダン! 魔強の格闘家! 恨みの拳、受けてみやが れ!!!

● 5 人目対戦後 (VSダン)

ダン「ナゼだぁぁ!? 俺様のサイキョーパ ワーが通じねぇ…… | もう……もう一回 ……勝負……だ……」

サガット「……まるで……昔のオレのよう な醜態……。やはり……憎しみだけでは勝 つことはできぬ……」

●9人目対戦前 (VSリュウ)

サガット「!! ベガ…リュウに何をした?」 ベカ「フフフ……どうした? お前の望み どおりの状況だぞ。サイコパワーを受けて、 より強くなったリュウだ。お前の相手にと って不足はあるまい?」

● 10人目対戦前 (VSへか)

サガット「こんなことをして……オレが喜ぶとでも思ったか! オレの倒すべき相手 は真の強さを引き出したリュウ……。キサマの汚らしい手助けなど要らぬわ!!」

●エンディング



ベガ「フハハハハ……! 我が体は滅んでも……悪の力……サイコパワーは死なん! リュウの中に眠る力こそサイコパワーの究 極理想形! 見よ!!」





リュウ「グ オ オ オ オ オ …



ベガ「我がサイコパワーに屈したとき…… リュウの肉体は我が物となる! サガット! その後にゆっくりお前を始末してやるぞ!! フハソソソファァ!!!





サガット「……リュウよ、貴様の力はそん なものか? おまえはオレの宿敵……! く だらぬまやかしに屈するな! どうした!! リュワ!!!



リュウ「…………!! サガットォォォォ オオオ!!」







ベガ「バカな……あれだけの力を……制御 できるはずがない……サイコバワーは…… 絶……対……ふめ…つ……」



ベガ「グゥオァアア!!





リュウ「ああ……そうだな。だが俺は…… 超えてやる。俺の中にどんな力が眠ってい ようと、この道を進むと決めた以上……戻 ることも、止まることもしない。サガット ……待っていろ。お前を倒す拳……作り上 げる日まで!





サガット「何故だ……帝王とまでうたわれ 情れるものなどなかった情が、ヤツの強さ に震え……ヤツの強さを楽しんでいる… …。フッ……リュウ、おまえはオレが倒す べき男……我が必殺の一撃を放つにふさわ しい唯一の男でありつづけろ。待っている ぞ……。次の戦いは、誰にも邪魔させめ!



ALL ABOUT ZEROS

adon 7FV

●オープニング

CO

師サガットを倒し、ムエタイの神を名乗る 男、アドン。ただ一つ彼の心をとらえて離 さない事があった。「殺意の波動」……未 知なる力にムエタイは無敵でいられるのか?

●5人目対戦前 (VSケン)



ケン「あんた……たしかサガットの一番弟 子の……」

アドン「黙れ……! ヤツはすでに俺の師ではない! ケン……貴様も背に「天」の字を背負った男と同門なのだろう? ならばこの俺に……あの技を見せてみろ!!」

5人目対戦後 (VSケン)

アドン「期待外れだな……! 格糊王など とよくもほざける……! ヤツの力……あ の一瞬の運撃! 必ず見切ってやる! そ して……ムエタイこそ最強だと思い知らせ てやるッ!」

● 9 人目対戦前 (VSローズ)



ローズ「力は人をとりこにし……人を滅ぼ す……。あなたは気づかないの? 目指し ているものが何なのか……!

アドン「破滅…とでも言いたいのだろう? 全て承知のうえ! ムエタイとは……キサマらの常識をはるかに超えているのだ!!」

10人目対戦前 (VSベカ)



ベガ「ククク……見違えたぞアドン! サ

ガットを倒しただけのことはある。多少、 貴様の実力を軽んじておったようだ……」 アドン「キサマなどに用はない! 俺の興 味は「あかったけだ……」

ベガ「「瞬獄殺」か?」 アドン「!! ……なぜそれを!!」

ベガ「あの程度の技で何が得られる? 特別に、キサマに教えてやろう……サイコパワーの絶対価値をな!!」

●エンディング



ベガ「それで終わりか、アドン……。フッフッフッ……フッハッハッハッハッハッハッハッハッハッハッハッハッ





ベガ「何度倒されようとサイコパワーに敗 北はない……!



ベガ「サイコクラッシャアアーーーッ!!」



ベガ「このベガが怖れるものなど何も無い ……「死」すらも、だ!!」







ベガ [!?]



ベガ「……バカな!! 責様は……責様は… …サイコパワーには勝てないはず……!?」



べガ「バ·····バ····バァァァアアカァなぁ ぁぁぉ!!」





アドン「ぐ……」



アドン「……やはり……「天」の男か……。 死をも克服するサイコパワーを一瞬にして ……! あの力……我が物に……新たなム エタイの神話のために……」





Birdie N-F1-

●オープニング

腕を買われシャドルーの一員となった無頼 凍、パーディー。しかし組織の仕事をこな す訳でなく、ゴロツキ同然の毎日。 ベナ 倒し、シャドルーを手に入れるべく、仕入 れた情報……。その中にあったキーワード ……それは「サイコドライブ」……!

● 5人目対戦前 (VS E.本田)

バーディー「そこのテメェ……なかなかイ ガした髪型してるじゃねぇかァ?」 E.本田「あんた、マゲを知らんのかい? じゃったら、相撲も知らんのか?」

びしている。 「相撲の知られのか?」 パーディー「スモウ!? なんだそりゃ? 食えるのか……?」 日本田「ガハハハ! 食えはせんが……

なかなか、シゲキ的でごわすよ!」 バーディー「なら、いっちょ見せてもらお うか? そのスモウってヤツをよォ!」

○5人目対戦後 (VSE.本田)

バーディー「結構、やるじゃねぇかァ……。その髪型のセンスはダテじゃねぇな。その 腕なら、オレが総帥になった後、シャドルーに入れてやるぜェ!」 - 本男「シャドルート」えば、本のロクス

E.本田「シャドルーといえば、あのロクで もない組織でごわすか? おかしな事をいう 人でごわすなぁ! ガハハハハハ!」

9人目対戦前 (VSフランカ)

バーディー「確か、あのヤローはシャドル 一の戦闘員だぜ……」

ブランカ「ウオッ? ウオーーーーーッ!! ウオーーーーーッ!! バーディー「向こうはオレのことを知らね まもんなァ……。 獣に話しても、しょうが ねェ。 ブッ倒すとするか…… |

●9人目対戦後 (VSブランカ)

バーディー「こんな強い戦闘員がいるって こたァ……この辺りの施設にあると考えて 関違いねぇよなァ……「サイコドライブ」 ってヤツがよぇ|

乱入戦前 (VSバイソン)

ベガ「フッハッハッハッハッ! バーディー……質様、何をかぎまわっている?」 バーディー「今、テメェにゃ用はねェ! とっとと消えな……!」

ベガ「そうはいかん……うるさいネズミは 始末しておかんとな! さあ、バイソン… …ネズミの相手をしてやれ……!」

10人目対戦前 (VSベガ)

ベガ「バイソンを倒してしまうとは、私が 見込んだだけのことはある……」 バーディー「やっぱり回りくどいのは、性 に合わね:……テメェに教えてもらうとす るか…。どこだ「サイコドライブ はよょ」 ベガ「こやつ……知りすぎておるか……。 懸か者は悪か者なりにワキマエがあれば……

…死なずに済んだものを!!!!

エンディング



バーディー「こいつをブッ倒しただけじゃ あシャドルーは手に入らねぇ……。ここの 地下基地の中を探してみるか……」





バーディー「ここが地下基地の入り口だな ……よぉし……」



バーディー 「ヤっと見つけたぜェ 情報通 りだ、間違いねえ……こいつが サイコド ライブ」か! こいつがありゃあ俺様にも ……ベガみてぇな力が宿るってワケだな! スゲェ!! そうだよなぁ、あんな力が普遍 の人間にあるわけねぇ。ヘヘヘ……もうコ イツは俺のモンだ。早速、試してみるか… …!!



バーディー 「う・・・うぅ・・・・チカラか・・・ 抜けていきやがる・・・・。な・・・・なぜだァ・・・ ・・・こんなハズは・・・。ダ・・・・ダメだ・・・・で ・・・・出れなくなっちまった・・・・・だ・・・・誰か・・・・こいつを・・・・・止めてくれェ・・・・!!」





ナッシュ「サイコエネルギーの発生ポイン トが変わっただと……!」



春麗「ええ!! 指定した座標に進路を修正 して! 私も地上からそのポイントに向か うわ! 現地で合流しましょう!」



ナッシュ「なんだ、この装置は……!?」 春願「ナッシュ中財!! 中に人がいるわ!!



バーディー「ダ……ダズゲテ……グレェ… …。ダ……ダズガッタァ……。どうして、 べガのようにならすにチカラが抜けちまっ たんだァ……?」



ナッシュ「ベガだと……!! 貴様! 何か 知っているな!!!



春麗「その体じゃあ、逃げられないわね! さあ、連行しましょう!」 バーディー「オレは何もしてねぇよォ。何 でこうなっちまったんだァ!? ヂ……ヂグ ジョオオオオ!!」



ALL ABOUT Z-U-LZ749-ZEROS

Guy • #1

●オーブニンク

現代に生きる忍者、ガイ。戦国の世より受け継がれし「武神流」の正統継承者。「人の世を乱す者現れる時、武神の影あり」… …師ゼクウが残した言葉、その真意はいかに?

●5人目対戦前 (VSかりん)

かりん「あなたが武神流の正統継承者…… ガイ様ですわね? お父様からは禁じられ たが、強者と聞いて戦わぬのは不 条理、神月家に……不戦勝はありえません のよ」

ガイ「……? なんの事だか皆目解らぬが、 せっしゃと一戦交えたいと? ならば…… 手加減はいたさん!」

●5人目対戦後 (VSかりん)

かりん「う……不覚でしたわ……。これほ どの腕とは……」

ガイ「おぬし……武神流の何を知っておる のだ?」

かりん「「人の世を乱す者現れる時、武神 の影あり」……歴史に名を刻むつわものの 腕、まみえる機会など得がたきこと」 ガイ「「人の世を乱す者」……おぬしはそれ が何者か察していると申すか?」

かり右が祭していると申すが?」 かりん「そう、たしか今は……べガ、と名 乗っているはずですわ」

●9人目対戦前 (VS元)

元「待て若僧·····汝、もしやあの悪党のも とに参らんとするか」

ガイ「「ベガ」……でござるか」 元「そいつが野たれ死のうが我にはどうで

元 | モいコか野/モ(北欧の) かみにはとって もよいこと ------- だが、そのせいで……わが 生涯の宿散、「天」の男が引くのは我慢な らぬ。「死合い」の機……みすみす消される 訳にはゆかぬのでな。若僧……死んでもらう! 」

●9人目対戦後 (VS元)

ガイ「それほどまでにベガという男、危険な存在でござるか。師は……そやつとせっしゃが、いずれまみえると予見した……。 武神流……まだまだせっしゃの知り得ぬ業をはらんでいるのか……」

● 10人目対戦前 (VSペガ)

ベガ「武神流……ようやく思い出したわ。 我がサイコパワーにとって消しておかわば ならぬ不安要素。大事な仕事を邪魔されて はかなわんからな……」

ガイ「おぬしが…「人の世を乱す者」……」 ベガ「フ……永き人の歴史において様々な 名で呼ばれてきたが……そのどれもが…… 恐怖と絶望に彩られておるフ! ゆくぞ若 僧……いや武神流の継承者よ!!」

エンディング





ベガ「小賢しいわ、小僧!!」





ガイ「……武神の名において「人の世を乱 す者」、討つ!!」









ガイ「「武神無双連刈」」





マなど……に……な……ぜ だぁぁ ア ァ」





ガイ「武神流とは……かくも深い業を背負うものなのか。まさに「生殺与奪」……。 理不尽ともいえるこの力……今は正否を問うてもいたしかたない。せっしゃが「武神派」の名を継ぐと師が認めたときから、この責も……継ぐ堂めにあったのだ」





ガイ「ならば…迷いの無い一撃を放つためのこころ、鍛練し、作り上げるほかない!」



ガイ「これぞ! 武神流ッ!!」



Sodom

・ソドム

●オープニンク

「ジャパニズム」探求に執心するカブキファイター、ソドム。新たな境地に達するのはいつの日か……。今日も今日とて「同志」をもとめ、世界をさまよい歩く。

● 5人目対戦前 (VSロレント)

ロレント「現在! 吾輩はとある重要な計画を鋭意遂行中であるッ! 今すぐこの計画に質同し、吾輩に組するなら良しッ!! さい大いなる理想を阻む不安要素として、青楼を排除するッ!!]

●5人目対戦後 (VSロレント)

ロレント「こんな所で……わが計画が中座 しようとは……無念!」 ソドム「「ケイカク」……?」

ロレント「あのシャドルーが幅粉に巨大地 下基地を建設したらしい……。吾輩らか零 い! 新たな国家の根域とする計画だッ!] ソドム「OH…… NICE PLAN! ME ガ ソレGETネ! NEW [MADGEAR] ノ アジトニスルOK!]

●9人目対戦前 (VS春鱧)

春麗「ちょっとあなた! 今、すごく重要 な任務の最中なのよ! お願いだから、ジャマしないでくれる?」

ソドム「シャドルー「キチ」…… 「MADGEAR」 アジト!! ゼンブ ME ノ モノネ!!」

春羅「……議論してもムダのようだから、 いくわよ!!」

10人目対戦前 (VSへカ)

ヘエンディンが









ベガ「ククク……ものの1分もあれば、あらゆるダメージは回復する。このベガを倒す方法など、この世に存在せぬのだァァ!!」



春膩『やはり……情報は確かだったわ。「サイコドライブ』とはベガのサイコパワーを 利用する動力……そして同時に、ベガ自身 の生命力を回復させる装置でもあったの よ!!



ナッシュ「だとすると……サイコドライフを破壊しない限り、ヤツは無敵か!」



べガ「フッフッフッ·······ハァーッハッハ ッハァァアアア!!]



春麗「……えっ? 何ですって? シャドルー基地に……大型車両が接近中!?」





ソドム「コレゾ・・・・・「イッセ・イチダイ」 ノ BIGショウブ! 「カミカセアタック」 ノ CHANCE ナリ!! 「カーミーカーゼー ッッ!!!!





べガ「パカな……パカな……パァァァカァ ァなぁぁぁあああ!!」



ナッシュ「……改めなければならんな、あ の男の認識を。見せかけだけの「カブキモ ノ」ではない……ヤツは……ソドムは、本 物の「サムライ」だ!」 春麗「……えぇ!!



ロレント「フン……あやつのことだ、あの まま死ぬタマではあるまい。吾輩は信じる ……セツの生存を!!!



シャドルー基地は壊滅し、「サイコドライブ」も破壊された。その影に散った一つの星……ソドムという真の男の魂を、我々は忘れてはならない。



ALLABOUT Zhu-hzz-19-zero3

Nash two states

●オープニング

2

アメリカ空軍中尉……ナッシュ。麻薬組織 調査の行き着いた先は、シャドルーという 名と軍上層部……。彼は同志を集め、私 軍隊を結成する。軍の腐った連中と裏で糸 をひく、あの男に制裁を加えるために……!

● 5人目対戦前 (VSキャミィ)

キャミィ「目標捕捉······第1種戦闘態勢。 これより······目標を攻撃」

ナッシュ「……!! 待てっ! よさないか! あれは……シャドルーの戦闘服。まさか、 こんな子供が……!?」

● 5人目対戦後 (VSキャミィ)

ナッシュ「さあ、おとなしくするんだ! もう君に勝ち目はない!」 キャミィ「は、はなせ……ううつ……べガ

様……」

ナッシュ「こ、これは……! ただの娘で はないと思ったが……。筋肉、反射神経の 人為的強化というやつか……。……シャド ルーめ!!]

●9人目対戦前 (VSロレント)

ロレント「シャドルーを潰そうなどといきまいている軍人とは直縁かッ! きゃつらの兵姿、もらい受けるは、この吾輩! 新国家建設のための貴重な軍備となるのだッ! 邪魔だては許さん!」

ナッシュ「ヤツの仲間ではないようだが… …そこをどけ! どかぬなら……痛い目を みる!」

○ 10人目対戦前 (VSへカ)

ベガ「出迎えごくろう……ナッシュ中財! 今まで私は誤解していた……正義などとい うものに価値はないと。認識を改めよう… …正義とは……このベガ様によって直々に 滅ぼされる価値があるッ!!」

ナッシュ「口上は終わったか……? あい にく黙秘権は保証できない。キサマの罪は ……この手で裁く!!」

207 610



ベガ「……や、やるではないか、ナッシュ。 だが、しょせんはよダなあがきだ! フッ バッハッハッハッハッハッ! このべガを 倒すことなどできぬ……「サイコドライブ」 がある限りな! フッハッハッハッハッハ ッハッハ





をさしてやる!!」







ベガ「この「サイコドライブ」で増幅した 我がサイコパワーで……愚かな弱者どもと 共に葬ってくれるわ! 正義の無力さ、思 い知るがよい!」



ナッシュ「もはや、迷わん! 基地ごと吹 き飛ばす!!!







ナッシュ「終わったか……。………!?」



ベガ 「グハハハハハハハハハ ぬるいワ ……! 真の地獄、見せてくれよう!!」



ナッシュ 「あいにくだな……! 地獄はここ、消えるのは貴様だ!!」







ベガ「こ……この……ベガが……必……ず ……お前……を……グゥハァッッッーー ーーーッ!!」







Rose

●オープニング

神秘のカ「ソウルパワー」をまとう謎の女性……ローズ。忍び寄る破滅の影、避けられぬ決戦の予修……。命にかえてもその男「ベガ」を封じなければならない。運命の激流の果てに明かされる真実とは……?

●5人目対戦前 (VSガイ)

ガイ「おぬし……ローズ殿でござるな? 使命を果たすためとはいえ、捨て身は愚かな考え。命を懸けることと命を捨てること は違うでござる!

ローズ「私の決意は変わらないわ……。 あなた、人助けのつもりかしら? それならば、余計なおせっかいというものよ……」

) 5人目対戦後 (VSガイ)

ガイ「リオルバーワー」 … 見事でござった! しかし……ゆめゆめ油断めされるな。 かの男の力、計り知れぬ。武神流をして… 「人の世を乱す者」と怖れる廃性の男で ござる」

●9人自対戦前 (VSバルログ)

●9人目対戦後 (VSバルログ)

バルログ「ヤツは……べガはお前との対決をむしろ望んでいる。あの化け物の考えていることは理解しようとは思わんが……わざわざ殺されに行く、というのか」

ローズ「……あなたの心を見れば、ベガのだいたいの居場所はつかめたわ。これは天が決めた宿命……分かたれたものが一つに選る。その先は……私にも、いえ彼にさえ 想像がつかないわ……」

●乱入戦前 (VSユーリ&ユーニ)

ベガ「ほほう……ずいぶんと早いご到着だな。あいにく私は別の用事があってな…… 日を改めてくれ」

ローズ「ベガ……避けようとしてもムダよ。 あなたも解っているはず……出会いの時か ら、この終悪は決まっていたのだから……」 ベガ「フハハハ、悲しいことを言ってくれ るではないか! まる気を落ち着かせるた めにも、こやつらと遊んでみてはどうだ? 命の疾証まではしないがな……」

● 10人目対戦前 (VSへカ)

ローズ「これで……ごまかせるとでも思ったの? 逃げ場はないのよ……あなたも、

そして私も……|

べガ「決死の覚悟というヤツか。たいした 心がけだ。お前は昔のように従順なほうが 「らしい」のだがな」

ローズ「今となっては、それこそがこの悲劇の引き金……。カタをつけましょう…… ベガ!!!

●エンディング



ベガ「グァァァアアアッッッ!!!」 ローズ「これで終わりよ······ベガァァッ!!」



ローズ「こんな形で……あなたを倒したく はなかった……。かつての師……でも今は ……この手で殺めなくてはならない……」



ベガ「グ……お前の決意……見事だ。確か にこうする他に手はあるまい。しかし…… 「魂」は、その「終わり」を望んではおら ん!



ベガ「フンッッ!!」 ローズ「うぐはぁぁあああっっ!!」



べガ「問うてみよ……お前の未来! 見えるであろう? 我ら二人にしか扱うことが許されぬ. この力をふるい、終世の闇にひるがえる「お前の姿」が……!!」



ローズ「……!! ……なんて……こと……! だとしたら……あなたは……いえ……わた ……し……は……!



ベガ「そう……還るのだ。お前と……私の 望んだ通り……!!!



ベガ「命は違えど……魂は……」



ベガ「グアアアァァァ……!!」



ガイ「うむ……いやな胸騒ぎがしたゆえ駆けつけてみれば……。来てみて、正解でござったな。……どうやら命に別状はないようでござるが、早々に手当てをいたさねば……」





ガイ「ム……」 やはり気のせいか……? もはやかの男も倒され、この世の律を乱す 者も消えた。だが……何だ? この怖気は ……」



Vega •×**

●オープニンク

秘密組織「シャドルー」の総帥、ベガ……。 内に信る力は、自らの肉体の貯容を超えつ つあった。サイコパワーは求める……その 悪魔の力を保つことのできる「体」。強い格 脳震だけが持つ新しい骸を……。

● 5人目対戦前 (VS 贏鬼)

ベガ「キサマが拳を極めし者か……」 豪鬼「……我に何用か」 ベガ「「殺意の波動」とやらで、我の体に拳

を刻めるか、試してみよ!」 豪鬼「フン……笑止!**」**

●5人目対戦後(VS豪鬼)

べガ「これが「殺意の波動」……。……ぬるい! このベガを止められる者は、もはや、おらぬワ……! 待っておれ、リュウ……。キサマの体……もらいうけるぞ!」

9人目対戦前 (VSサガット)

サガット「キサマ……リュウをどうするつ もりなのだ?」

ベガ「お前のライバルとやらは、私のため に利用する……」 サガット「人の力を借りねば闘えぬとは…

サカット |人の力を借りねは脳えぬとは……
悪かな……! |

べガ「この体とて、キサマを相手にするには余りあるわ! 邪魔立てするというなら……キサマから消えるがよい!」

● 10人目対戦前 (VSリュウ)

ベカ「リュウよ……キサマは私にとって、 なくてはならない存在……。そう……私が 、ベガ という名の支配者でありつづけるために……そして、誰よりも強大であるとい う称号を不動にするためにな!」

つが与を不動にするためには!」 リュウ「おれは……ただ闘うだけだ。より 強い相手と……。さあ……来い!」

エンディング



ベガ「ついに我が手に落ちたか、リュウ…」



べガ「その力、存分に役立ててもらうぞ。 このベガの野望のためにな……!」





ベガ「フッハッハッハッハッハッハッハッ! i びよ……! 愚かな弱者どもよ!]











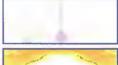
















ペカ(フッパッパッパッパッパッパッパッ! 晴らしい、素晴らしい破壊力だ!」



ベガ「我が野望は尽きぬ……このリュウの 力と体が我が手にある限り!」



ベガ「この「シャドルー」の名を地獄の果 てまで響かせようぞッ!!」



Gouki · sk

●オープニング



その名も「拳を極めし者」……ゴウキ。「殺 意の波動」を身にまとい、孤高の拳士はさ まよう……。「死合う」にふさわしい相手を 求めて……。

●5人目対戦前 (VSアドン)



アドン「「拳を極めし者」……責様がゴウキか!まずは何と既え……・散寒の波動」とやらを見せる!全て見切ってやる……ムエタイの絶対神話を拝ませてやるぞ!!」素鬼[……うぬことき我が拳にかかれば、一指にも余るか……!」

●9人目対戦前 (VSガイ)



ガイ「我か名はガイ……武神流の正統継承 者。訳あって……おぬしと「あの男」を引 き合わせるわけにはゆかぬ。これも武神の 定め……ういざ!!」 豪鬼「……うぬらの理屈、わか拳をはばむ

道理なし」

● 10人目対戦前 (VSべガ)



ペガ「殺魔の波動」を身にまとう男、キサマがゴウキか……。もはや、キサマに我は倒せぬ。「サイコドライブ」がある限り!」素鬼 「……我が前に立つは地獄の門をくぐるに等し。己の拳に頼れぬ愚昧……死して恥じよ!」

●エンディング



ベガ「ま……まさか……こ……この……べ ガがぁ……」



ベガ [ぬぅうッッッ!!]





豪鬼「滅殺……!!」



ベガ「バ、バァカァなぁぁぁぁ・・・・・ッ!!」



豪鬼「瞬塚、すなわち数多の瞬きに、地慰をかいま見る……。拳にならず、己が非業の重みで自らを殺める技……。悪鬼ほど、苦難の中で死す……。哀れよ……」



豪鬼「拳士が骸の峰を築くは己の死期を逸 すると同義……」



元「……フッフッフッ……拳を極めるも、 また同じことよ…。 互いに己が骸を拳に映 して闘う、これ「死合う」と謂う也……!」 豪鬼「……来い!」





ALL ABOUT

Dan 99

●オープニング

見事、父のかたきを討ち取ったダン……。 報復の執念で身に付けた我流の拳は、「サ イキョー流」として大成する。だが、再び 拳はうなる……帝王は何処かと……。

●5人目対戦前 (VS春紀)

春属「この辺りにたむろしているストリートファイター風の男……。……情報通りだわ、間違いない! そこの男! ちょっと待ちなさい!」

ダン「あんだぁ? オレにナンか用かぁ?」 春羅「あなたシャドルーの隊員ね……。… …べガの居場所を教えなさい!!」

ダン「オ、オイよせよ……。オレはそんな の知らネェゼ……!」

●5人目対戦後(VS 看觸)

春麗「……クゥッ! ……あんないい加減 な拳法に負けるなんて……」

ダン「シャドルーだかなんだか知らネェが、 オレはそんなものとは関係ネェぞ!」

春屋「……と、特別捜査官に暴行を加えて タダで済むと思うの……逮捕よ!!」

ダン「キ、キッタネェぞッ!! 先にあんた が手出したんだろうが! ……こういうと きゃぁ……逃げるが勝ちだ……! あばよ っ!」

春麗「……あ! コラッ! 待ちなさい!!」

●9人目対戦前 (VSサガット)

ダン「思ったより元気そうじゃネェか…… ええ!? サガットよォ!!」

サガット「キサマは……。まだ何かオレに 用か……?」

ダン「テメェはマジで弱ェんだから、オレ の「サイキョー流」道場で……修行させて やってもいいかなぁーと思って来てやった んだよ!」

サガット「ぬぅぅ……調子付きおって……。帝王に二度の敗北はないッ!!」

ダン「胸かしてやるぜ! オラッ、かかっ てきな!」

●9人目対戦後 (VSサガット) ダン 「これぞッ…・サイキョー流ッ!! や

●乱入戦前 (VSバイソン)

ベガ「フハハハ・・・・。あの帝王を倒すとは ……面白い……」

ダン「なんだ、テメェは!?」

 n!!]

ベガ「よかろう……。この者を倒すことが できればな!!

→ 10人自対戦前 (VSへガ)

ダン「ゴリラ野郎はオネンネしたぜェ! さ あ、覚悟しやがれ!!」

ベガ「バイソンを倒すとは……ますます面白い……。キサマも、このベガの野望の礎となるがいい!!」

コンディング



ダン「ベガだかバガだか知らねェが、サイキョー流の敵じゃネェんだよ! わかったか、オラァ!!」

ベガ「ぐぬぅ……キサマごときに……この ベガが……」



ダン「これで終いだァッ!! ウラウラウラ ウラウラウラッ!! ヒャッホォーイ!!!



ベガ「ぐぉおーーーーッ! バカな



ダン「これぞ!! サイキョー流ッ!! 今日からテメェのアジトは……サイキョー流タイランド支部として使ってやるぜ!!」





ダン「よォし、ジミー! 教えたとおりに やってみろ!」 ブランカ「ウオッ! ウオッ!」 ダン「そうじゃねえ、こうだ!! ゥ楽勝ォ

ッーーー!!」 ブランカ「ウオッ、ウオッ。ウオッウオー ーーーーッ!!!

ダン「それだ!! ジミー!! やればできるじ ャネェか! 今日からお前もサイキョー流 の一員だ!!」



「……ターゲットを目視。……ただちに接 近します……」



アッシュ 「ここかシャトルーの地下単地・ い…。 すいぶん探すのに骨が折れた地。 も うヤツらの好きにはさせない……。 ここを 無力化させ、一気に壊滅に追い込む!! 対 シャトル一制圧用に開発された、この強力 な新型爆弾でな……!」



春麗「気をつけて……。まだ墓地内に生命 反応があるわ……!」



ダン「ヒャッホーッ! どしたどしたァー ーーーッ!!」 ブランカ「ウェッオーッ! ウオナウオオ

ブランカ「ウォッオーッ! ウオオウオオ ォーーーーッ!!」



ダン「サイキョー流は不滅だッ!!!」



Dhalsim

ダルシム

●オープニング

貧しい民と家族のために戦うヨガマスター、 ダルシム。日ごと強くなる負の波動は、彼 に決心をうながす。この波動のもとをたど り断ち切ってみせる、と……。

●5人目対戦前 (VSローズ)

ダルシム「お待ちなさい、お嬢さん。命を そまつになさるな……」

ローズ「あら……私が死のうとしていると でも? そんな悲しそうな顔に見えたのか しら、フフフッ」

ダルシム「否……顔ではない、心が語って おるのだ……決死の思いを」

ローズ「! あなた……何者? この私の 心を読むなんて……。邪魔されるわけには いかないの……この戦いは、もう止められ ないのよ」

● 5人目対戦後 (VSローズ)

ダルシム「フム……名は「ベガ」か……。 不吉な予感がする……」

ローズ「心を読めるあなたなら……その男 の恐ろしさがわかるはす。倒さなければ… …私が倒さなければならないの!

ダルシム「生きることをあきらめた者が勝利をつかめる道理なし……。 はやまるでない……必ず時は満ちる!」

●9人目対戦前 (VSバーディー)

ダルシム「おぬし……バーディーとやら、 ひとつたずむだい。「シャドルー」という相 細は、どこにアジトを構えておるのだ?」 バーディー「ァあ!? 寝ぼけてんじゃねュ ぞ! 誰か嫁えるかッてんだよ! ンま…… ちいとはかしオレ様と遊んでくれんなら考 えてもいいぜ。五体滅足でいられたらの話 だがよょ、ヘッヘッへッ!!!

●9人目対戦後 (VSバーディー)

バーディー 「ヂ・ヂグジョオオ〜〜!! 負 げじまっだァァ〜〜!! や、約束だからし ょうがねぇ、教えてやるよ……」

ダルシム「フム……タイランドか。おぬし の心、読ませてもらった……」

バーディー「!? ンだよそりゃあ!! はじ めッからそーしやがれよッ!!」

●乱入戦前 (VSユーリ&ユーニ)

ベガ「なかなかに優れた素体だ……。サイコパワーの実験体として多大な効果が期待できそうだ」

ダルシム「おぬしがベガ……なんと凶々しき波動! 世界に負のエネルギーを放っていたのは、おぬしか!!!

べガ「そのおかげでこうしてエサがかかってくるのだ。正義を気取った愚かなハエと……貴様のような「使える」チョウがな。さあ……まずはお前たちが相手をしてやれ」

● 10人目対戦前 (VSべガ)

ベガ「ヌゥ…おとなしく我が力にひざます けばよいものを。調子に乗るな……私の機 嫌もいつまでも良くはないぞッ! 貴様の 力、非常におしいが……死んでもらうッ!!]

Tンディンノク



ベガ「クッ……確かにキサマは心を読む力を持っているようだ。だが……これから起こる悪夢は誰にも予測できまい! 「サイコドライブ」の力は私にしかコントロールできぬのだ。愚か者だちよ……後悔するがいい。恐怖し、倦悪するたびに思い出せ、ベガという名をな!!



ベガ「グァァァアアアッツッ!!!」



ダルシム「……おかしい……まだ負のエネ ルギーが消えぬ……ヨガッッ!!!



シャドルー・地下基地 ダルシム「これか……この装置からあの男 のエネルギーと同じものを感じる。止めな ければ……!!」



ダルシム「ヨォォォーーーガァァァーー-……|



ダルシム「ヨォォォーーーガ<mark>ァァァーー</mark> ……ヨガッッッ!!!」









ナッシュ「シャドルー基地方向に爆発を確認。いったい、何が起こったんだ……?」



春麗「レーダーのデータによると……サイコパワーと、大量の未知のエネルギーの増大が認められたわ。ベガの生命反応は無し……。でももう一人、誰かがいるわ……



ダルシム「ウム……なんとか間に合ったようだな。これで悪の根が完全に断たれればよいのだが……。……さあ、村に戻るとしよう」



ヨガマスター・ダルシムの神秘のヨガパワーにより、サイコドライブ暴走の危機は回避された。ただ……彼の活躍は、正式には記録されてはいない。



ALL ABOUT ZLU-LZ749-ZERO3

Zangief yv#IT

●オープニング

ロシアの英雄、「赤きサイクロン」 ザンギエフ。「偉大なる指導者」の依頼をうけ、秘密組織「シャドルー」 に迫る。 相国に恐怖 たらす組織を、その手でなきはらうために……!

5人目対戦前 (VSロレント)

5人目対戦後 (VSロレント)

ザンギエフ「ううむ……やはりシャドルー は万人からうらみを買っているな。やはり 我が偉大なるリーダーの判断は正しかった ……。ロシアの平和のためにも! シャド ルーをたたかねばならん!!]

9人目対戦前 (VS春夏)

春麗「どこへ行くつもり? シャドルーは あなた一人がどうにかできる組織じゃない わ。ここはおとなしく…… ICPO にまかせ て、下がりなさい!」

ザンギエフ「フム……そうはいっても、我が戦いは全て祖国の誇りのため。悪いが、 誇りを捨てて引き下がる訳にはいかん…… 許せ!」

10人目対戦前 (VSペガ)

べガ 「ロシアの「赤きサイクロン」……私 に何の用かな?」

ザンギエフ「我が祖国ロシアに恐怖をもたらさんとする男よ! このザンギエフが! 全霊をかけて阻止する!!」

ベカ「フッフッ……こういう来客は嫌いではないそ。銅の意志を打ち砕かれ、絶望に沈む姿……ありありと浮かぶワ!!!

●エンディング



ザンギエフ「悪行を成すもの、必す最後は 地にふすのだ! 反省し、やりなおすこと をロシアの民はおおいに評価する! 今か らても遅くはない! 改心するのだ! …… おっと、忘れるところだった!



ザンギエフ「ここがシャドルーの地下基地 だな。ぬっ!? お前は何者だ!! さてはシャドルーの……!



E本田「ま、待つでごわす | ワシは本田と申す者……。武器や麻薬を売りさばく悪の 集団かいると順き、こうしめにきたが、す っかり、迷うてしもうてのう!」 ザンギエフ「……そうか、同志か! なら ば頼みがある | この基地に サイコドラ イブ!という装置があるらしいのだが…… それはロシアにとって存在してはならない 権悪兵器。この手で破壊するのがオレの使 命なのだ!

E.本田「それならはたぶん、この奥だった かのう? 何か妙なモンが部屋の真ん中に おっ立っとったが……」

おっ立っとったが……」 ザンギエフ「おお!! 案内してくれ!!!



ザンギエフ「ウム!! これに違いない!! さ っそく動力を切って……ん!?」











ベガ「……フフフ……フハハハ……!! 我がサイコパワーは無敵……「サイコドライブ」ある限り……このベガに、死はおとすれぬ!!」



E本田「ますい! 動き出したぞ!!」 ザンギエフ「時間がない……これを止める には……そうだ!! あんた! 協力してく れ!! いくぞォーーーー!!」 E本田「オッシャァーーー!!!



ザンギエフ「ワーッハッハッハッ!! オレ の破壊力とお前の体重!! 二つ合わせれば、 壊せぬものなどないわぁーーーッ!!」





ベガ「!? バカな!! 何故、サイコドライ ブが止まった? こんな……こんなハズで は……グアアアァァッッッ!!!]



ザンギエフ [おまえ! なかなかやるな!!]

ま本田 [あんたこそグレートでごわす!!]

ザンギエフ& E本田 [ワアーッハッハッハ,
ッハッ!! ガアーッパ・タハッハッハッ!!

がくしてロシアの菜種ヴェギエフの使命は
とげられた。新しい同志・・・・・極東の国ジャ
バンのスモウレスアーの名を、ロシア国民
はいつまでもたたえることであろう。



be

●オーブニング



伝説の暗教拳を操る希代の暗殺者、元… …。病魔に侵されるも、その影は未だ血戦 の場にあり……。望むは「死合い」……。 まみえるべくは、あの凶眼の漢(おとこ) のみ……。

5 人目対戦前 (VSリュウ)



元「死期近くして、かの暗殺拳の新たな使い手に会おうとは……。現世(うつしよ)とは面白いものよ……」

とは自日いものよ……」 リュウ「その構え、人を殺めるための暗殺 拳だな……」

元「だとすれば、何とする?」

リュウ「·····強い! 向き合うだけで力を 感じる······」

●5人目対戦後 (VSリュウ)

元「暗殺拳とは思えぬ、潔い攻め……合点がゆかぬわ……。……しかしかように、心荒らぶる所以は何か? かの暗殺拳と交え たが故か……。それとも……この男がうち に秘めた力なか……」

● 9 人目対戦前 (VS豪鬼)



● 9 人目対戦後 (VS豪鬼)

10人目対戦前 (VSベガ)



ベガ「「拳を極めし者」を葬ったのはキサマか? フハハハ……ほうびにキサマも実土に送ってやるわ!!

元「虚けが……この拳に刻まれ、怨嗟の声をあげよ……」

エンディング



べガ「ま……まさか……こ……この……べ ガがぁ……」



ベガ「ぬぅうッッッ!!」









ベガ「バ、バアカアなぁぁぁぁ……ッ!!」



元「弱者必滅……これ自然の理也。口上の み達者……冥府の亡者も嘆じるであろう…」



元「……もはやこの拳、血をすする故なし



元「今や三途か……拳を極めし凶眼の漢 (おとこ) ……まさに「死合う」と呼べるは 古今、かの血戦のみ……」



ALL ABOUT ZLU-LZZ49=ZERO

●オープニング

帰強の軍人国家を成すべく突き進むコマンドー、ロレント、「突極の国防」を実現するために必要なのは強力な同志……。目をつけたのはかつての敵、コーディーであった。 またして……ロレントの野望は見事達成できるのであるうか。

●5人目対戦前 (VSソドム)

ロレント「数々の無礼、大赦の用意はある! これがラストチャンスだ、ソドム! どうだ? 吾輩とともに理想の軍事国家を 築こうぞ!!」

ソドム「……NO! MEガ モトメルハ TRUE SPIRIT「魂」! MADGEAR… …スデニ「疎」LOST AWAY!!

ロレント「我が崇高な理念に反するなど権刑に値せし重罪! もはやキサマは我が同胞にあらずッ!!」

● 5人目対戦後 (VSンドム)

ロレント「不敬者めが……思い知ったか! この世は力こそ全てなのだッ!!」 ソドム「OH……ローレント! YOU ハ

カワッタ・・・・・。 金・・・・権力・・・・ NO! YOU J OREAM ハ・・・・ PERFECT PEACE・・・・・ 「完ペキナ平和」ダッタ HAS!」

ロレント「………。我が理念に、矛盾は ないッ!!」

●9人目対戦前 (VSコーディー)

ロレント 「ヌゥッ!! コーディー、その体 たらくはどうしたことだ? これでは過去 を水に流してまでスカウトに来た意味がな い!!」

コーディー「見てのとおり……自由気まま な着らしっぷりさ。ハッ…まだくだらない 途中と事際ゴッコで遊んでやがるのか?」 ロレント「開礼者も! くだらぬのは貫棒のその精神だッ!! ようし! 姿勢を正せッ!! 今から鍛え直してくれるッ!!]

●9人目対戦後 (VSコーティー)

ロレント「……要するに貴様は戦士たる自 覚に欠けておるのだ! 己を律し! 万難 を退け! 大局成すべく修練する!! それ こそが一流軍人である!! しっかりと、党 えておけ!! ……さあて、こうなっては、い よな事業が必要称か! 足りない兵力 を武装で補わなくてはな!!

●乱入戦前 (VSバイソン)

ロレント「シャドルーのボス・・・・ベガとは 賈楼かッ!! 黄桜等の持つ軍備兵装、吾輩 かもらい受けるッ!! 世界を真の秩序で済 たすには、それが極限の手段なのだッ!!」 ペガ「このシャドルーの秘密兵器「サイコ ドライブ」をか・・!!? 。 おれはキサマらのよ うな虫けらが扱えるシロモノではないッ!! パイソン・・・・・このゴミどもを始末しる!!!

10人目対戦前 (VSベガ)

ロレント「どんな強敵かと思えば、まった くの素人! このロレントの戦術にかかっ てはボクサーなど物の数ではないッ!!」 ペガ「…戦術、だと?」小賢しい!! この ペガにたてついて無事ですむと思うなッ!!」

エンディング



シャドルー地下基地



ロレント「こう、やすやすと侵入を許すと は! ここの軍隊は全くなっておらんッ! 吾輩のつかんだ情報によれば、あれはこの 奥にある……。警戒を怠らず、前進!」





ロレント「これが「サイコドライブ」かッ! 「洗碗」による統治など悪の骨頂! そのような脆弱な国家に意義なし! 吾輩の目 指す理想国家に、このような愚劣な兵器は 不要だッ! これより、破壊するッ!!!







ロレント「夜明けか……早々に立ち去ると しよう」





ロレント「……ぬぅ!!」



ロレント「ソドム!? 責様、何をしに来た?」



ソドム「アノ WEAPON、YOU ハ 使ワ ナカッタ······。YOU ノ OREAM! 『完 ベキナ平和』! ドウヤッテ ハタス カ 見テ ミTA!! YOU OK ?」







ロレント「任務完了!! 吾輩の後方に続け ッ! 同志、ソドム! 兵士が帰還すべき理 想の国家、完全なる平和を築いてみせる! この吾輩の崇高な理念でッ!!



Sakura

・さくら

●オープニング

ストリートファイトに魅入られた女子高生、さくら。「ストリートファイトって何?」 耐いの中で気づいた疑問。も)一般会いたい、 闘いたい……。 そして、この疑問をぶつけたい……。 再び世界へ上統立つ破女を待つ のは新しい出会い、そして百書へ……。

● 5人目対戦前 (VS E.本田)

E.本田「おお! おぬしもストリートファイターでごわすか! これは一度、ぜひ手合わせ願いたい!」

さくら「うん、ぜーんぜんOK! のぞむ ところって感じ! へへ……おスモウさん と戦えるなんて……た~のしみぃ!!

●5人目対戦後 (VS E.本田)

E本田「あいたたた……売敗でごわす。こ りゃケイコのやり直しじゃのう! おぬし と似たハチマキの男も強かったが……互角 以上じゃな!!

さくら「え!? そ、その人、どこに行くっ て言ってました!?」

E.本田「なんでも……インドとかタイとか ……いろいろ言うとったなぁ」

●9人目対戦前 (VSリュウ)

さくら「!! リュウさん!!」

ベカ「なんだ、小娘……。大事なセレモニ ーの最中だぞ……」

さくら「リュウさんに……何をしたの!?」 ベガ「……フン、ますは小手調べといくか ……。あの小娘を……殺せ! リュウ!!」

→ 10人目対戦前 (VSへガ)

ベカ「ほう……サイコパワーを授けたリュ ウを退けるとは……」

さくら「……勝手に人の心にいたすらする なんて……。あれは……リュウさんじゃな い! あんなの……絶対に……!」 べガ「フフフ……ならば取り返してみよ! 私を倒してな! フハハハ!!!

●エンディング



ベガ「な……なんだと!? このベカが…… 負けた……!? ありえん!! 絶対にありえ ん!! やはり……そのリュウの体を我が物 とせねば……真の力……抑しきれぬ!」



さくら「近づかないで! これ以上ヘンなことさせない!!」





さくら「キャッッ!!」 ベガ「ハエめ……どけィ!!」









ベガ「ククク……怒ったか! この娘を足 蹴にして怒ったか! そうだ……憎め! ワシを憎め! キサマの持つ廻された力… … 『殺意の波動』とやらも……解放してみ せいッ! リュウッ!!」



さくら「「殺意の」……「波動」!?」



ベガ「なにっ!? さ……「殺意の波動」は ……サイコバワーと同質ではないのか? このベガを受け入れぬとは……!?」





ベガ「バカな……バカな……バァァァカァ ァなぁぁあああ!!」





リュウ「すまない……目を覚ますのが遅かったようだ。みっともないところを見せて しまったな!

さくら「へへっ……はじめから解ってた… …っていったら、ちょっとウソかな。でも ……信じてた。リュウさんの強さは本物だ ……って」

リュウ 「まだまだ俺は未熟者だよ。君との 戦い、ひとますあすけさせてくれ」

さくら「……はい! でも次に会う時はあたしだって……今の10倍くらい、強くなってますからね!! リュウ「ああ……俺もな!」







ALL ABOUT ZLU-LZZ49-ZERO

Blanka

・ブランカ

●オープニング

アマゾンの大自然で気ままに暮らすブランカ……。旅行者の車に、偶然乗り込み、やって来たのは外の世界……。初めて目にする外の世界は好奇心をくすぐるものばかり

●5人目対戦前 (VSタン)

タン「ジミー……!! ジミーじゃねぇか!! ブランカ「ウオンッ!! ウオンッ!!! ダン「なんとも懐かしいじゃネェか……。 ジミーは命の恩人だもんなぁ! どうだ、 いっちょ勝負するかぁ? また強ェところ を見せてくれよ!! ブランカ「ウォッッ!!!

● 5 人自対戦後 (VSダン)

ダン「あてて……。さすがジミー……今の はシビレたぜ」 ブランカ「ウォウォ、ウオウオ?」 ダン「え!? 今同してるんだって? オレ は道場をはじめたのさ! 困ったことがあ ったら、いつでも来てくれ! 力になるぜ!」 ブランカ「ウオウォヴォッッ!!

●9人目対戦前(VSザンギエフ)

ブランカ「ウオ……?」

ザンギエフ「なんだ、獣か……。オレは大 切な任務の途中……お前とジャレている暇 はないのだ!」

ブランカ「ウオォッ、ウオウオウォッ?」 ザンギエフ「獣に何を言ってもわからんか ……。仕方ない、少し遊んでやるか……」

● 9 人目対戦後 (VS ザンギエフ)

ザンギェフ「こ、こんな闘いで倒れるとは ……。申し訳ない……「偉大なる指導者」 よ……。ザンギエフ、シャドルー壊滅の任 務果たせなんだわ……」

ブランカ「ウォウオゥー?」

●乱入戦前 (VSバイソン)

ベガ「フハハ! ロシアの犬を倒すとは…… 手間がはぶけたワ! あの男の代わりに、 キサマにこのパイソンと闘う栄誉を与えよ う!」

ブランカ「ウオーーッ!」 ① 10人目対戦前 (VSへガ)

ベカ「フハハハ! 何者かは知らぬが索飾 らしい戦闘力だ……。我はシャドルーの総 帥、ベカ!! 責様に実験台となる資格を与 えよう!

ブランカ「ウォウオゥー・・・・!! ウォウォッ・・・・!!

べガ「我が世界征服の野望の一助となれる こと……光栄に思え!」

■エンディング



ベガ「ま…まさか……このベカが倒される とは……。だが、私は滅びぬ! 地下基地 に眠る「サイコドライブ」がある限りな! フッハッハッハッハッハッ!」



ブランカ「ウォウオウォオ······! ウォオ、 ウォウォウォウ······!]



ダン「すまネェ、ジミー……待たせちまっ たな! そのかわり、オレの優秀な一番弟 子を連れてきたぜ!」 さくら「も、もしかして、弟子ってあたし

のことなのかな……」 ダン「さあ、悪党をブッ倒しに行こうぜ! ジミー!!!

ブランカ 「ウオッ!」



ダン「さすが、オレの一番弟子!! よし! そいつを探すんだ!」



ダン「へへへ……なんかそれっぽいのがあるじゃネェか! ジミー! いつものやつ をブチかましてやんな!」 ブランカ「ウオゥッ!!



ブランカ「ウオゥッッッッッーーーッ!!」



さくら「火引さん……なんかヤバそうなフ ンイキだよ……」 ダン「おっしゃあ! ズラかるぜェ!!」



ブランカ「ウオッ!」





ダン「なんとも……ハデにやっちまったな ぁ……」

さくら「パイパイ……! ジミーちゃん!!」 ブランカ「ウオゥッウオゥーーーッ!!」



また、ブランカは気の向くままに走り出した……。外の世界は、まだまだ好奇心をく すぐるものでいっぱいだ……。



E.Honda

● E.本田

●オープニング

角界最強のチカラビト、エドモンド本田。 土俵で出し切れない有り余る力の行き場を 求め、世界に目を向ける。強いヤツと闘い スモウの良さと力強さを伝えよう! 末だ 見め強敵に胸おどらせ、彼は海を渡る……。

● 5人目対戦前 (VSリュウ)

E.本田「あんた、いいツラ構えしとるのぉ! 強そうじゃわい!」

りュウ「力士とはめずらしいな……ひとつ 勝負してみたい!」

E.本田「ガハハハ……! 日本男児ならそ うこなくては! スモウの良さは戦ってみ んとわからんでごわすよ!」

○5人目対戦後 (VSリュウ)

E.本田「ガハハハ! 気持ちの良い闘いじゃった! あの、「はどう」 なんとかにはぶったまげたわい!」

リュウ「さすが力士、すさまじい豪腕だった。また、おれと闘ってくれ!」 E.本田「土俵では味わえんすがすがしさ… …世界は広いのう!」

●9人目対戦前 (VSソドム)

ソドム「OH……YOU ハイツゾヤ ノ スモウレスラー!!!

E.本田「おお! あんたは千秋楽に飛び入 りしてきた人でごわすな! スモウは上達 したかの? いっちょ、突っ張ってみる か!」 ンドム「DO y SAY!」

● 9 人目対戦後 (VSソドム)

ソドム「ME ノ HEAD ニ····· CHICKEN ガ サンワ······」

E.本田「ガハハハ! 言ってることはよう わからんが……あんたの突っ張り、なかな かでごわした!」

● 10人目対戦前 (VSベガ)

ベガ「フハハハ! 力土とは、また興味深 い……」

E.本田「変わった人がわんさかおるのう… …。誰じゃい、あんた?」

べガ「我はシャドルーの総帥、ベガ!! キ サマも我の実験台となるか?」 E.本田「おっとろしいことを言うでごわす。

ワルモノみたいじゃて……。ワシのぶちかましで目を覚ましんしゃい!」 ベガ「来い……! その体もらい受けるぞ! 我が世界征服の野望のためにな!」

●エンディング



E.本田「どうじゃい! ちいたぁ. 目が覚め たかのう!」

ベガ「バ、バカな……この……ベガが倒されるとは……! だが、我は滅びん……シャドルーの英知「サイコドライブ」がある限りな!!













べガ「フッハッハッハッハッハッハッハッ! 素晴らしい闘いだったぞ! この技を食らい、 我が軍門に除れ!!





E.本田「頭突きならワシの十八番じゃい! どすこいッッッッッーーーッ!」





ベガ「バッ、パカなぁ……パァカァなぁッ ッッーーーッ!! グゥハァァァァァーー ーーッ!!!」



E.本田「しっかし、妙な方でごわした……。 ………ん!?!







E本田「ガハハハ!」 あんたら筋が良いわい! 記憶が戻るまで、ここでしっかとケイコでもつけていきんしゃい! そぉれっ! もういっちょ!! どすこいッ……!! どすこいッ……!!



ALL ABOUT

Balrog

・バルログ

●オープニング

バルログ……「仮面の貫公子」。鮮血に酔う狂気の目。秘密組織「シャドルー」のボス、ベガの依頼のもと、強化戦士実験体キャミィの行方を追う。

●5人目対戦前(VSザンギエフ)

ザンギエフ「知っているぞ! お前はバル ログ! シャドルーに組する者だな! 我 が祖国ロシアに、麻薬をはびこらせるわけ にはいかん! この「赤きサイクロン」が 偉大なる指導者にかわり成敗する!」

バルログ「…何をガン違いしている? 私はあの組織とは無縁だ。だが……お前の流す血が赤いかどうかには興味はある…!

●9人目対戦前 (VSキャミィ)

バルログ「実験体……ようやく捉えたぞ。 お前を生きたまま連れてかえる、それがヤ ツの依頼だからな」

キャミィ「実験……? 何を言ってる……。 私はベガ様直々の任務を……」

バルログ「フ……あわれなものだ。己が生きている理由も知らず……まして……死ぬ 理由までもがわからぬとはな……」

●9人目対戦後 (VSキャミィ)

バルログ「・・・・おかしい・・・こいつは強化人間、作り物の人形のはす。何故・・・こう も私の心を乱す? ベガはこの娘を捕らえ てどうしようというのだ・・・・。 戦う場所と相手にさえありつければ、ヤツのやることに興味はないが・・・・こいつのことを聞いてみるとしよう」

10人目対戦前 (VSべガ)

ベガ「ごくろうだったバルログ……。約束 通り望みの対戦相手を用意してやろう」 バルログ「ひとつ聞きたい……。あの娘を

……どうする気だ?」

ベガ「あれはサイコパワー研究の副産物、 私の代替ボディーとして作られた。出来す ぎたコビーはオリジナルにとっては都合が 寒い。余計な「自我」に目覚めた人形に価 値はないのだ」

バルログ「……だから殺すのか? 保身の ための策略とは……。 やはり責様は……強 者に値しない!」

●エンディング



ベガ「バルログよ…… 貴様は大きな間違い を起こした。あの娘は……このベガと同じ DNA を持つ「人間兵器」……。今、私の コントロールを失えば……「サイコドライ ブ」が暴走する。ククク……そろそろ限界 か……この身体ともお別れだ……。次に会うときを楽しみにしている。そのときはもうべガという名前ではないかも知れんがな……! 」



ベガ「グオオオァアアッツッ!!!」











バルログ「……地下か?」







バルログ「コピー……ヤツの DNA …。ま

さか……この娘が新たな……。………。… …フ、それも一興かも知れん。強く……美 しくさえあれば、誰であろうとかまわぬ」



バルログ「もうここも用済みか……」



バルログ「……さあ、私と来い……美しき 戦士よ……!」





ナッシュ「シャドルー基地を発見した。今 から攻撃に移る! ……!?」





春麗「レーダーに高エネルギー反応……ど うしたの!?」



ナッシュ「…吹っ飛んだよ、何もかも。直前に離脱した生体反応……確かにヤツのサイコエネルギーだ。また…逃げられたか」



Cammy

キャミィ

●オープニンク

シャドル一戦闘員、キャミイ……、驚異の テクノロジーが生み出した、強化兵士のひ とり。突種の戦闘員であるはずの彼女に起 こりはじめた「興変」……。これからつむ がれようとする運命を、まだ彼女が知る由 もなかった。

● 5人目対戦前 (VSタルシム)

キャミィ「ターゲット発見……ヨガマスタ ー、ダルシム……。戦闘データ収集準備、 開始……」

ダルシム「もしや、これがシャドルーの戦闘員というやつか!? その瞳、唯の人間ではないな……」

キャミィ「だまれ……。これより、戦闘データ収集開始!」

○5人目対戦後 (VSダルシム)

キャミィ「うっ、うぅ……あ、頭の中が…」 ダルシム「見える……その心の中……戸惑 い……いや、恐れか?」

キャミィ「私の……中を……のぞくな! 私に心などない……!!」

ダルシム「シャドルーには人の心を操る技があると聞く……。押さえられていた「心」が開放されようとしているのか……?」 キャミィ「うるさい……! うるさい……!!

うるさい……!!!」

●9人目対戦前 (VSバルログ)

キャミィ「き、気持ち悪い……。戦闘の後は、いつもこうだ……」

バルログ「フフフ……人形とはいえ苦悩する姿には美しさがある。実験体を連れて帰れというヤツの依頼でね」

キャミィ「実験体? 私はシャドルーの戦闘員だ……!」

バルログ「ククク······どうやらお前は、も う必要ないらしい······」

キャミィ「な…だ、だまれっ! ウソだ!!」 バルログ「手向かうか? フフフ……構わ んぞ。さあ、人形の血が何色か見せてくれ」 キャミィ「そ、それ以上私に近づくなっっっ!!!!

●9人目対戦後 (VSバルログ)

バルロク 「わ、私が倒されるとは……さすがヤツの……。だが、ムダだったな……お前は殺される! ヤツの暗殺師隊にな……」 キャミィ「そんな、そんなハズはない……!」 バルログ「ググク……。ウソかどうか、じきにわかる……」

キャミィ「私が殺される……いったい、なぜ……!?」

●乱入戦前 (VSユーリ&ユーニ)

ベガ「お前から出向いてくるとはな……キャミィ……!」

キャミィ「ベ、ベガ様!! なぜ私を……!?」 ベガ「では、逆に聞こう……なぜパルログ にトドメを刺さなかった?」 キャミィ「そ、それは……」

10人目対戦前 (VSベガ)

ベガ「素晴らしい! 素晴らしい力だ……!! だが……出来すぎた己のコピーを見るのは 不除侵程まりない! キャミス「コピー!? 私が!? ベガ様の… …!!!」

ベガ「左様……お前はこのベガと同じ DNA を持つ、我のコピー……」 キャミィ「!!」

ベガ「最高の出来損ないは……我が拳でチ リへと返してくれるわ!」

エンディング



ペガ「まさか……コピーごときに敗れるとはな……この体……もはや、これまで……。 だが、私はいずれまた現れる……私は…… お前の中に……グオオオアアアッツッ!!!!



キャミィ「また、現れる……ベガ様の…… DNA……私が……ベカ様と……うっ、う ぅ……頭の……中が……! 何かが……う す……ま……」



春醸「ここね、シャドルーの最重要施設「サイコドライブ」……。ゲートが開いた!
……ワナ? でも、行くしかないわね!
待ちなさい! ベガほどこ? ……子供!?」
キャミィ「ベガ機はもう……サイコドライ ブが……暴走する……私たちは……人形じ なび……みんなを……たすけないと……」 春賦「あっ、侍って!! ……人形? いっ たい、何のこと……!?」



ナッシュ「春麗のヤツ……単独行動はしないと約束したのに。あれが「サイコドライブ」の施設か。うまく潜入できたのか?!



春麗「マズイわね……基地を捨てるつもり ……!? ここまで来たというのに……ベガ ……!!」



キャミィ「これで……みんな……たすかる ……はやく……」



春韻「せっかくの手がかりが……すべて消

春麗「せっかくの手がかりが……すべて消 し飛んでしまうなんて! ……通路にいた あの子は無事に逃げたのかしら……」



ナッシュ「基地が……爆発した!? 無事な のか春賦!! くそっ……ベガへの手がかり が……。これ以上は危険だ……引き返す!」



地下基地爆発の後、シャドルーは沈黙を保 ち……その後の、必死の捜査にもかかわら ず……べガの行方は、ようとしてつかめな かった。そしてまた、春展刑事が見たとい う戦闘員の少女の行方も……。



ALL ABOUT ZEROS

Cody 3-51-

●オープニング

क्

かつてメトロシティを救った英雄……コーティー。平和な世界に退阻し、ケンガにあけくれるうちについに投獄。しかし彼は気ままにオリを破り、外の世界を歩き回る。満たされない何かを求めて……。

● 5人目対戦前 (VSパーティー)

バーディー「ヨォ……アンタ、昔はブイブ イ言わしてたんだってなァ。それが今じゃ あその有り様……人生ってのは解ンねぇモ ンだな!」 コーディー「……そうだな、たまの休日が

イカれたバンク野郎とデートとは、まった く俺も、ツイてねぇぜ!」 バーディー「……ケッ! ンじゃあついで

バーディー「……ケッ! ンじゃあついて に人生最悪の日にしてやるぜェオラ!」

●9人目対戦前 (VSガイ)

ガイ「せっしゃ. 人の生き方にあれてれと 高説をたれる気はござらん。全てはあるが まま、ゆくがままにまかせるが良し。ただ ……ひとつたずねたい。コーディー設…… 何があったのだ?」

コーディー「ハン…末路ってやつさ。見りゃあ解るだろ? それとも何か……お涙ちょうだいのヨタ話でも聞きたいってのか?」 ガイ「……それで充分! いざ、勝負でござる!!」

コーディー 「チッ……そうくると思ったぜ」

● 9 人目対戦後 (VSカイ)

コーディー「ま、こういうワケさ。お前も あいかわらずだな……」 ガイ「解らぬでござる……それだけの腕、 何故に腐らせておくのか……」

コーディー「……マトモな生き方を望んだ あげく、結局はなぐりあいの毎日、普通に は生きられない……なんて、ていのいい言 い訳さ。そんな自分を……許せなかったの かもな」

ガイ「……どこへ行くのでござる?」 コーディー「さあ、な……地獄か、天国か、 俺も知らねぇよ」

■ 10人目対戦前 (VSベガ)

ベガ「ほう……メトロシティのもと英雄が、 このベガに何の用だ? シャドルーに加わ りたいのなら、相応の実力を見せてもらう ぞ……」

コーディー「ハッキリ言ってそんなモンにゃ、これっぽっちも興味はねぇが、今の俺は……アンタのツラに思いっきりブチ込みてぇ気分だ。覚悟しな! 悪党!」

ベガ「フ……よかろう。相手をしてやろう。 そのいせいの良さ、2分後も保っていられ るか楽しみだ……!」

エンディング





ベガ「フフフ・・・・・! なかなかやるではないか! だが……このベガを倒すことは誰にもできんのだ。我が肉体は不死身……サイコパワーの加護ある限り!!」

ガイ「追わぬのか、コーディー殿? あのような輩、放っておいては世のためにならぬ。今こそあやつを仕とめる好機……コーディー殿!」

コーディー「……興味ねぇな。もう冷めちまったよ。関係ねぇよ、俺には……」 ガイ「……左様か、ならばいたしかたあるまい。御免!」

コーディー「………チッ。面倒くせぇな ……!」



ガイ「この奥にきゃつが……いざ!」 シャドルー兵士「この先……通しはしな い! ベガ様をお守りするのだ!」 ガイ「ぬう……倒しても倒してもキリがな いでござる。はやくきゃつの居所にたどり つかねば……。……!!」





ガイ「コーディー殿! やはりおぬしは…」 コーディー「無駄話の時間はねぇんだろ? さっさといくぜ!」 ガイ「承知!」



ベガ [!! 責様ら、何故ここを……!!] コーディー「俺にまかせろ……。安心しな! キッチリあの世に送ってやるぜ!!!





ベガ「バガな……サイコドライブある限り、 このベガは無敵のはず……バカな……バカ なぁぁぁあああ!!」



コーディー「相手が悪かったな…あばよ!!」









ガイ「街に戻らぬのか? おぬしを待って いる者が必ずいるはず……」

コーディー「さあ……て、どうするかな…。 ま……明日のことは明日考えることにする ぜ。ひとまずお別れだ……楽しかったぜ!」 ガイ「ゆくがまま、あるがまま……これも また人生でござるか」



R.Mika

R.ミカ

●オープニンク

プロレスラーとしてのデビューをひかえた、 レインボー・ミカ・開停の新人として売り 由すべく考え出されたプロモーションとは、 名のあるストリートファイターと野試合を して世界を巡るというもの。「リングの星」 を目指し、ミカはプロへの一歩を踏み出し た。

●5人目対戦前 (VSかりん)

かりん「何かと思えば……ブロレスの巡業 とは……ふふふ」

R.ミカ「あんた、今笑ったな……!!」 かりん「おかしくて笑ってはいけませんの? オーッホホホホホッ!!」

R.ミカ「プロレスの何がおかしい!! 覚悟 はできてんだろうな! ウらぁ!」

● 5 人目対戦後 (VSかりん)

かりん「う、うぅん……まさか、ここまで 出来るとは……。プロレスに対する研究も、 少し足りなかったようですわね……。一流 になったら、神月財體がスポンサーになっ ても良くってよ」

R.ミカ「ス、スポンサー!? ありがとッス! あああんた、とてもいい人ッス!!」

●9人目対戦前 (VSザンギエフ)

R.ミカ「もももしかして、あなた様はザン ギエフ様ではありませんか!?」 ザンギエフ「いかにもオレは「赤きサイク

サンギエフ |いかにもオレは |赤きサイ ロン| ザンギエフだが……|

R.ミカ「かかかか感激ですっっ!! あああ ああたし、ミカっていうです。あたし、ザ ンギエフ様に憧れててプロレスラーになっ たですっ!!!

ザンギエフ「ほぼう……うれしいことを言う……。どうだ……? プロならばオレと 組み合ってみんか……?」

R.ミカ「ホントのホントですかぁっっ!! マ ジ全開で胸かしてもらうですっ!!

● 9 人目対戦後 (VS サンギエフ)

ザンギエフ「ガハハハハッ! こいつは驚いた! このザンギエフを負かすとは…!] R.ミカ「そ、そんな……とんでもないッス。 たまたまの偶然のマグレなだけッス。 あたし、今日のこの感動を三代未まで語り継ぐです。!!!

ザンギエフ「ガハハハハハハッ! ミカと いったな、気に入ったぞ!!!

●乱入戦前 (VSバイソン)

ベガ「フッハッハッハッハッ!! 師弟愛と いうやつか……くだらん! ザンギエフよ ……このベガに用があるのではないのか… …?」

ザンギエフ「ヌゥゥ……ベガ……! お前 の方から姿を現すとは……!」

ベガ「先程はよい余興を見せてもらったわ ……。駄賃の代わりに、この者が案内する ぞ……冥土になっ!」 R.ミカ「ザンギエフ様、ここはあたしにや らせて欲しいッス」

ザンギエフ 「……!? ……わかった。 異種 格闘技も勉強のうち……思い切りぶつかっ てごい!!!

) 10人目対戦前 (VSベガ)

ベガ「やるではないか小娘……。だが、調子に乗りすぎたようだな! 己の未熟さ… …あの世で悔いるがいい!!!]

ザンギエフ「ムッ、いかん·····!! ミカ··· …! 気を付けろっ!!」

エンディング



ベガ「この……ベガともあろう者が……こんな……小娘ごときに……!」 ゲンギエフ「ミカ……! 無事か……!!」 R.ミカ「ザンギエフ様……このベガという 人は、いったい……」

ザンギエフ「話は後だ……このスキに「サ イコドライブ」を探すのだ!」



R.ミカ「ザンギエフ様……その……サイコなんとかっていうのは……?」 ザンギエフ「「サイコドライブ ……それは、我がロシアにとって、あってはならん 兵器なのだ……。値大なる指導者の依頼で、 オレはそれを破壊しにやってきたのだよ」



R.ミカ「これが……「サイコドライブ」…」 ザンギエフ「ウム……間違いない。早く破 壊せねば! ミカは下がっておれ……。い くぞ……! イヤァッ……!!」 R.ミカ「あっ……! 装置から火花が!」

H.ミカ「あつ……! 装置から火化か!」 ザンギエフ「ウム! もう十分だろう…… ここは危険だ、脱出するぞ!」



R.ミカ「きゃあっっ!!」 ザンギエフ「ミカ·····!! ムッ、いかん!!」



R.ミカ「きゃあぁぁっっっっ!!! 天井がっ!!」

ザンギェフ 「これしきっっ!! ヌゥウウウ ーン!!!!



R.ミカ「ザンギエフ様!! あたしなんかの ために!!」 ザンギエフ「これだけの才能をこんなとこ ろでつぶされてたまるか! 心配ない…… この鋼の体はどんな災いもはね返すのだ! 怪我はないか? よし、ならば先を急ぐ ぞ!!





R.ミカ「オイッチニ……オイッチニ……



Rミカ「ザンギエフ様……今頃何をしてる んだろう。また危険な任務に就いている、 のかも……。もう、会えない……? いや っ……そんなことない! きっとまた会え はす! ようし! もっと爺えて、存名 になって、大きな舞台に立つんだ……。そ してっ! 今世紀職大のドリームカードを 実現させるスよ!」



ALL ABOUT ALL AB

Karin • noh

●オープニング

125

88

世に名をはせる、神月財間の一人娘、神月 かりん……。万事において常に勝利者であるべし……これこそ神月家の厳しい歌訓。 たの勝負で敗北を喫したさくらと再戦する ため、自らも世界へと旅立つ……。

5人目対戦前 (VSフランカ)

かりん「な、なんですの!? ·····野獣··!?」 ブランカ「ウオーーーーーッ!! ウオッ!! ウオッ!!」

かりん「ふふふ……いいでしょう……。獣 とはいえ……望みとあらば、お相手いたし ますわ……。この神月かりんの「百獣の王」 の拳で!!」

● 5 人目対戦後 (VSブランカ)

●9人目対戦前 (VSさくら)

かりん「やっと出会えましたわ……春白野 さくらさん!!」

さくら「か、神月かりん……さん……!! ど うして、こんなところに!?」

かりん「もちろん、あなたともう一度闘う ためですわ!! 先の敗北……わたくしにと って、とても価値あるものとなりましてよ」 さくら「みたいだね……すごい闘気……わ くわくしちゃうな!」

●9人目対戦後 (VSさくら)

かりん「この胸のすくような感覚……さすが、わたくしが見込んだ方。すばらしい闘いでしたわ!!

さくら「エヘヘ……今回は負けちゃったけ ど、また挑戦するからね!」

かりん「うふふ……勝ち負けよりも闘って いる瞬間……そちらの方が大切に思えるな んて……不思議ですわ……」

○乱入戦前 (VSユーリ&ユーニ)

ベガ「フハハ! 今の闘い見せてもらった。 どちらも小娘にしてはよくやる……。…… キサマの方か? ブランカを倒したという のは……!

かりん「いきなり、無粋な…何者ですの!?」 ベガ「この者たちを倒すことができたら、 我が名を教えよう……。さあ……お前たち ……相手をしてやれ!」

10人目対戦前 (VSペガ)

ペガ「楽しませてくれる……とんだ拾い物のようだな…。我はシャドルーの総帥、ベ が!! 貴様に実験合となる資格を与えよう」 かりん「シャドルーのベガ……!! ……そう、この男が……。ただの下衆とわかった 以上……もはや、手加減の必要はありませ

んわね!!」

エンディング



ベガ「バ、バカなぁ……このベガともあろうものが……。 許さな……! 許さぬです ッ……!! 我の要求を無視した愚かなる の財閥と共に……キサマらも、影も残さぬように消し飛ばしてくれるわッ!!」







ベガ「ムゥウゥゥゥーーーン!! この「サイコドライブ」がある限り……このベガに 逆らうことなど不可能なのだ!! フッハッ ハッハッハッ!!」



さくら「神月さん……なんかヤバそうな感じだよ……」 かりん「うふふ……さくらさん……ご心配いりませんわ……」



かりん「準備はよろしいわね……予定通り 行いなさい! 今しがた我々から離脱した 高エネルギー体がターゲットですわ」



柴崎「はい! かりんお嬢様……」



かりん「うふふ……何をするつもりだった かわかりませんが……神月財閥にたてつく とは、あまりに愚かでしたわね……」





ベガ「ぬぅぅっ……!! な……何が起こっ たというのだァ……!!」



ベガ「この……ベガがぁ……バ、バァカァ なぁぁぁぁ……ッ!!」



さくら「ねぇねぇ、神月さん! 新聞見た? 「悪の組織シャドルー、謎の壊滅」、これっ て、あの変なおじさんのことじゃなかった っけ……?」

かりん 「まったく、いつの時代も悪党の考えることは浅はかですわ! オーッホッホッポリ!!



「ZERO3! という新しい物語が登場した のを機会に、これまでの『ストリートファ イター」シリーズにおける全キャラクター のプロローグ(目的)とエンディング(結 末) をまとめてみた。P.447 に掲載してい る、各キャラクターがどの作品に登場した かの一覧表と合わせて目を通せば、「ストリ - トファイター」シリーズの流れを把握で きるはすだ。

なお、周シリーズは、各作品の物語内容 で分類すると、右図のような6つの時間軸 にわけられる。ただし、この世界は作品ご とにパラレルワールドとなっているため、 かならずしもストーリーが連続しているわ けではない。図中の経過時間も、物語の新 片から推測した目安と考えてほしい。

ちなみに、「ファイナルファイト」は 「ZERO1」以前の物語、「ストリートファ イターEX」シリーズ (EX、EX plus、EX plus α、EX2) は「ストII」と同時期の 外伝的位置づけとなっている。また、「スト リートファイター ZERO2 ダッシュ」は、 セガサターン&プレイステーション版「ス トリートファイターコレクション」に収録 されていたオリジナル作品だ。

8	ストI	●ストリートファイター							
Î Î	→ 数ヵ月後								
Y	ZEROI	●ストリートファイター ZERO							
ストリートファイター シリーズ・ストーリーの違れ	ZERO2	●ストリートファイター ZERO2 ●ストリートファイター ZERO2ALPHA							
1		●ストリートファイター ZERO2 ダッシュ							
7	4?								
호	ZERO3	●ストリートファイター ZERO3							
'n	→ 3~4年後								
大 ·		●ストリートファイターII							
7		●ストリートファイターⅡダッシュ							
F	ストⅡ	●ストリートファイターⅡダッシュ TURBO ●スーパーストリートファイターⅡ							
Ų		●スーパーストリートファイターII X							
٨	3~4年後?								
液	ストロ	●ストリートファイターⅢ							
T	Λ T Ш	●ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT							

リュウ

【スト1】

目的:脳の帝王サガットを倒すこと。

結末:サガットとの闘いに勝利して最強の 座に着く。

【ストⅡ】

目的:海外へ渡ったケンと同様、世界各地 で修行を行ない、自身をきたえること。 結末:表彰式から姿を消したリュウは、直

の格闘家を目指すため、新たな闘いを求め て旅立つ。

【スト皿】

目的:ケンが「会わせたいヤツがいる」と 言っていた人物と、温泉宿で落ち合うこと。 結末:真の格闘家になるため、本当の強さ を求めて、命つきるまで嗣うことを誓う。

目的: サガットを倒してから数ヵ月後に流 れてきたウワサ、"謎のパワーをあやつる格 闘家"の真偽を確かめること。

結末 . 闘いに敗れて狂気と怒りに満ちたサ ガットの目を見て、虚無感に襲われる。怒 りや憎しみを越えた真の闘いを求めて、リ ュウはふたたび旅に出る。

[ZERO2]

目的: 「ZERO1」と同じ

結末: 豪鬼から「殺意の波動に目覚めしと き、これまでの戦いが茶番であったことを 知る」と告げられ、新たな試練へ立ち向か うことになる。

●ケン

【スト1】

設定: 2P対戦時の専用キャラクター。

[Z | II]

目的:リュウに触発されて再開した武者修 行で、みずからを鍛えること。

結末: あとを追ってきた恋人のイライサと 結婚する。

[ストⅡ]

目的・リュウと温泉で落ち合い、弟子入り してきたショーンを押しつけること。 結末: 息子のメルと手合わせするが、金的

を食らって苦笑い。

目的:ムエタイの帝王を倒したリュウと再

戦すること。 結末:リュウに勝利し、ふたたびアメリカ へ。全米格闘選手権の予選後、ひとりの女

性(イライザ)に話しかけられる。 [ZERO2]

目的: 「ZERO1」と同じ

結末:格闘の道に迷っているリュウに、自 分の髪どめを手渡す。ふたりは再戦を約束 し、ふたたび修行の日々を送る。

页元

設定:幼いころから学んできた中国拳法に 独自のアレンジを加えた拳をあやつる、闇 の賠穀者。

[ZERO2]

目的:血闘者として、みずからを楽しませ てくれる人間を探し出すこと。

結末:病にむしばまれつつある余生の楽し みを残しておくため、豪鬼にトドメを刺さ すに立ち去る。

バーディー

【スト】】

設定・各種格闘技で無敵を誇ったが、その 強さのために対戦相手がいなくなり、酒場 の用心棒として働いているならず者。

目的:各国の格闘家たちにケンカを売り歩 いて、巨大麻薬組織シャドルーに自分の存

在をアピールすること。 結末、ベガに実力を見こまれてシャドルー の一員となる。ボスになるのを夢見つつ、

バーディーは充実した毎日を送るのだった。 [ZER02]

目的: ZERO1: と同じ

結末: 実力を認められて、シャドルーに迎 え入れられたバーディー。表向きはベガに 服従しながらも、ベガを倒してシャドルー を乗っ取る機会をうかがっていた。

[スト1]

設定、帝王サガットの一番弟子。 [ZERO1]

目的: リュウに敗れた師匠・サガットに引 導を渡し、ムエタイ界の頂点に立つこと。 結末 サガットを倒した直後に現れたベガ に、シャドルーの幹部として迎えると持ち かけられるが拒否する。

目的: [ZERO1] と同じ

結末:サガットを倒し、王者として君臨し た数ヵ月後の格剛大会。アドンは、試合の 対戦相手を襲撃した、黒い道着で赤髪の乱 入者(豪鬼)と一戦をまじえることに。

●サガット

[スト1]

設定: ハエタイ界の間の帝王だったが、リ ョウに眇れる。

[スト][]

目的 4年前に敗れたリョウとの再戦。 結末: 待望の帝王の座に返り咲くものの、 すでにサガットの興味はリュウとの再戦へ と向けられていた。

[ZERO1]

目的・リュウに敗れた雪唇を果たすこと。 結末: リュウを倒すものの、あわれみに満 ちた彼の目から、リュウが本気でなかった ことを悟る。そこにベガが現れ、真の力を 引き出してやるとサガットに誘いをかける。

ZERO1」と同じ

結末・リュウを倒して帝王の名を取りもど したが、心にはむなしさがただよう。その 意味を悟ったサガットは、ベガのもとを難 れて、直の強さを求める修行を開始する。

エドモンド本田

17 5 111

目的、世界に相撲のすばらしさを伝えるこ

結末:世界一になっても稽古をつづけ、チ ャンコ鍋を弟子と食べる毎日を送る。

[ストロ]

目的・シャドルーのベガを追い、行方不明 の父を捜すこと。

結末1 (TURBO まで) シャドルーを 壊滅させたことを父の墓に報告し、ふつう の女の子になる。

結末2 (スーパー 以降) シャドルーを 壊滅させたことを父の墓に報告後、「ふつ うの女の子にもどる」(一やっと知り合った ボーイフレンドを不良から守る) か『刑事 をつづける」(→単身で犯人たちのアジトに 潜入して逮捕する)を選択。

目的 行方不明になった父が追っていた麻

薬組織の捜査。 結末・父の仇であるべガを倒したものの、

一瞬のスキに返り討ちにあう。数日後、目 が覚めたベッドのなかで、春韻は今度こそ ベガを倒すことを誓う。 [ZERO2]

目的:「ZERO1」と同じ

結末 あと一歩というところでベガに逃げ られる。数日後、対シャドルー特別捜査官 に任命され、父の無念を晴らすことをあら ためて誓う。

●ブランカ

[スト[]]

目的 飛行機事故で生き別れた親を捜すこ

結末・誕生日プレゼントだったアンクレッ トでジミーだと判明し、母親と涙の再会を 果たす。

●ザンギエフ

[スト[]]

目的:世界にベレストロイカを起こすこと。 結末:国際交流を達成し、ヘリコプターで 現れた大統領とともに、いつものコサック ダンスを踊る。

[ZERO2]

目的、自身の強さを世界に知らしめること。 結末 ロシアの偉い人から、ベレストロイ 力成功のため自国の強さを示してほしいと 頼まれたザンギエフは、少ない予算のなか、 雪山にこもってトレーニングを積む。

ガイル

目的 . べガに殺された戦友 - ナッシュの仇 討ち。

結末:別れた妻 (ユリア) や娘 (クリス) と復縁。家族とともに、暖炉の前で「長い 夢を見ていたようだ」と回顧する。

ダルシム

[Z F II]

目的、幼い子どもを守ること。

結末:ベカを倒したあと、象(コダル)に 乗って村へ帰る。3年後、ダルシムは息子 (ダッタ) に開いの思い出を語るのだった。 (ZERO2)

目的:ストリートファイトによって、村を

襲った病の治療費を集めること。 結末・村での膠想中、力に頼って闘ってき たことを後悔するが、村人からの感謝の言 葉や妻サリーの助言によって、ダルシムは 自分の行ないが正しかったことを知る。

マイク・バイソン

[ストロ]

目的:ファイト・マネーをかせぐこと。 結末 幼いころからの夢だった、巨万の富 と栄光、そしてつかの間の「世界一」の称 号を手に入れ、涙を流して喜ぶ。

ラバルログ

[スト[]] 目的・闘いで優雅なひとときを味わうこと。 結末・自分の強さと美しさが世界一である ことを確信し、館にもどってふたたびファ

イトをつづける。 ベガ

【ストⅡ】

目的 世界征服の野望達成のため、名だた る格闘家たちを倒すこと。

結末 邪魔者がいなくなり、世界征服を開 始する。その日から、人々の希望は断たれ、 世界は闇に包まれた。

[ZFR01] 目的:麻薬組織シャドルーの一員とするた め、世界中の屈強な戦士を集めること。

結末:同じ力を持つロースを倒したことで、 サイコパワーを利用した世界征服に障害が なくなる.

目的:「ZERO1」と同じ

結末 聞いに敗れたリュウを研究所に連れ

て帰り、自身の右腕とするべくサイコパワ 一を注入する。リュウの格闘家としての信 念が勝つか、それとも……?

サンダー・ホーク

目的:シャドルーに奪われてしまった聖地 を奪回すること。

結末 : 荒れはてた聖地を見て、その地を甦 らせることを誓う。

フェイロン

[Z | II]

目的「実戦における、格闘技術の確認と演 技力の向上

結末・本物の闘いに目覚めたフェイロンは、 主演映画の話を断って映画界から去る。20 年後、彼が興した飛天流カンフーは300 万人の門下生を集め、創始者像前の広場は 修練者で毎朝いっぱいになるのだった。

ディージェイ

|スト||1

目的: 闘いで感じた新しい音楽の追求。

結末 求めていたビートを会得したディー ジェイのダンスとリズムは、世界中の若者 に新しい快感を与え、コンサート会場は連 日ファンで満員になる。

キャミィ

[ストロ]

目的:所属部隊から出た指令にしたがい。 ベガを迫うこと。

結末: ベガから、自分は3年前に英国へ送 りこまれたシャドルーのスパイだったこと を教えられる。ベガに見捨てられたキャミ ィは、「過去のことは関係ない」と彼女を迎 えにきた諜報部の仲間とともに帰還する。

東鬼

[スト[]]

目的:不明

結末:「悪の帝王だと…フン、口ほどにも ない。拳をきわめた者が勝つ。それだけだ」 【ストⅡ】

目的:不明

結末: 199X年2月11日PM6: 30、 オーストラリアのエアーズロックの上に豪 鬼の姿が。奥義「金剛国裂斬」でエアーズ ロックを分割し、きわめた拳の威力を示す のだった。 [ZERO1]

目的:師匠ゴウテツを殺した拳をきわめ、 真の強さを手に入れること。

結末 ベガを倒し、豪鬼は究極の拳を手に 入れる。しかし、最強への到達は同時に孤 独を生み、生きる道理をも失わせてしまう。 [ZERO2]

目的: 「ZERO1」と同じ

結末 降伏を装う元から殺気を気取った豪 鬼は、そのまま姿を消す。万里の長城で月 をながめながら、強者が自分へ迫りくるこ とに至福の笑みを浮かべるのだった。

●アレックス

【スト皿】

目的:同居人のトムを倒した金髪の格闘家

結末: ニューヨークにもどり、傷が回復したトムや、その娘のパトリシアと再会するが、さらなる強者と関うために旅立つ。

ロユン&ヤン

【スト皿】

目的: 自慢のクンフーが、世界にどれだけ 通用するかを試すこと。

結末 香港に帰り、屋台のおっちゃんとホイメイに再会したふたりは、スケートボード&ローラーブレードで屋台を飛び越える。

●ダッドリー

【ストⅢ】

目的:父のかつての要車であるジャガーを 探し出すこと。

結末:ギルからジャガーを返してもらうが、 思わずハンドルを引き抜いてしまう。

●ネクロ

【ストⅢ】

目的:真の自由を手に入れるため、自分を 改造した組織から離脱すること。

結末 - ギルに、施設もろとも爆破されそう になるが、同じ境遇のエフィーに助けられ、 ふたりでパイクに乗って愛の逃避行。

しんごき

【ストⅢ】

目的:謎の組織が所有しているGファイル を奪取すること。

結末: ギルからGファイルを受け取る。後 日、草むらで回想中に殺気を感じて手裏剣 を投げたところ、友だちの早雷のカバンに 刺さってしまう。

●エレナ

(ストⅢ1

目的: フランスの大学で博士号を取った父 のように、海外へ留学すること。

結末・日本に留学。友だちのナルちゃんと 桜並木を自転車で走りながら、両親への手 紙を心に摂う。

●オロ

【スト皿】

目的 退屈な日々のヒマつぶしに、弟子を とって鍛える(遊ぶ?)こと。

結末 . 見こみがありそうなハチマキの小僧 (リュウ) を弟子にするため、飛行機で小僧 のもとへ向かう。

●ショーン

【スト皿】

目的:ケンに弟子入りして、オリジナルの 必殺技を開発すること。

結末:ケンに「リュウからダウンを奪うまで帰るな」と言われてリュウと闘うが、まったく歯が立たない。

Dヒューゴー

ストπ1

目的:マネージャーのボイズンとともに、 3ヵ月後のCWA タッグトーナメントで組 む新しいパートナーを探すこと。

結末・最後に倒した相手とチームを結成し、 トーナメントに出場する。

・ユリアン

(ストⅢ)

目的: 同じ教育を受けながら総統の座に着いたギルから、秘密結社の総統のイスを奪い取るとと。

結末: ギルを破り、議会で新総統に任命されたユリアンは天帝に面会する。しかし、 天帝とはギルその人であった。

●ナッシュ

[ZERO1]

目的・軍の上層部が麻薬組織と関係しているという情報の真偽を確かめること。 結末:軍へ連絡しているあいだに、倒した はずのべがに急襲され、命を落とす。

[ZERO2]

目的: 「ZERO1」と同じ 結末: べガを倒すが、援軍として到着した ヘリコプターに狙撃され、滝ツボへ転落。 米軍からも裏切られたナッシュの生死は、

不明のままに……。 ●ガイ

(ZERO1)

目的: 形骸化された武術を捨て、実戦で通 用する格闘技術を修得すること。

結末 ベガを倒して奥義を入手し、新・武 神流を完成させる。ガイが立ち去ったのち、 倒れているベガは不敵な笑みを浮かべた。 【ZERO2】

目的: [ZERO1] と同じ

結末:武神流の奥義を得たとき、師匠のゼ クウが姿を現す。「すべてを乗り越えよ」と いう師の言葉を試すため、師弟は拳をまじ える。

ロソドム

(ZERO1)

目的 壊滅したマッドギアを再生するため の仲間を探すこと。

結末・昔の仲間が集まり、新生マッドギア の「廃奴義亜」を結成。その名を世界にと どろかせるために活動をはじめる。

[ZERO2]

目的: 「ZERO1」と同じ

結末:スモウレスラーをスカウトするため に防れた日本で国技館へ出向き、E.本田と 相撲をとることに。

●ローズ

[ZERO1]

目的 · 巨大な悪のパワーの持ち主を闇に封 じこめること。

結末 全力を賭けてベガのサイコパワーを 封じたため、ローズも力つきてしまう。し かし、廃人の鼓動は止まっていなかった。

(ZERO2)

目的、「ZERO1」と同じ

結末: ベガのサイコパワーを封じたものの、 不吉な予感がローズの胸に去来する。試し にベガの末来を占うが、そこにはありえな い結果が……。

-00-

・ダン

(ZERO1)

目的: 父親を殺したサガットへの復讐。 結末: 復讐をなしとげ、狂喜乱舞している

ところにベガが出現。が、自分が最強だと 喜ぶダンのバカさかげんにあきれて、ベガ はそのまま去る。

[ZERO2]

目的: 「ZERO1」と同じ

結末 サガットを倒して香港へもどり、「サイキョー流」を名乗って道場を開いたダンは、全世界に自分の最強技を広めるべく門下生を指導する。

コロレント

(ZERO2)

目的 人民をしたがえて、理想の国家を建 設すること。

結末・国民全員が軍人である究極の国防を 備えた理想国家を作るため、「自分こそが 真の指導者、次期国家元首だ」と街宣し、 装甲車で市内を走りまわる。

●さくら

[ZERO2]

目的 街で見かけたストリートファイター の青年(リュウ)を探し出し、闘いを申し こむこと。

結末・リュウに勝って弟子入りしようとし たが、断わられてしまう。後日、リュウの 写真を見つめながら、闘うことの意味を知 るために特訓を決意する。

真・表鬼

[ZER02]

目的・豪鬼と同じ

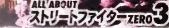
結末・豪鬼と同じ

段意の波動に目覚めたリュウ

(ZERO2)

目的: なし。感情の抑制がきかないまま、 闘いを求め歩く。

結末 豪鬼を倒したリュウは、そのまま行 方をくらませる。豪鬼の念を継ぎ、拳をき わめし者として生きているのか、邪念を振 り払ったのか、真相は不明。



『ストリートファイター』シリーズ(登場キャラクターリスト)

± . = 6.6	구.	ストロ				ス	► ■	<u>사</u>	スト	ZER	02	スト ZERO	7 0 14	
キャラクター	ストエ	п	ダッシュ	TURBO	スーパー	х	ш	2nd	ZERO	2	ALPHA	ダッシュ	ZERO 3	その他
リュウ			1			1							Ť	ストEX1,plus,plusα,2
ケン	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	ストEX1、plus、plusα、2
켔	Δ													
激	Δ													
ジョー	Δ													
マイク	Δ													
李	Δ													
元	Δ									0	0	0	0	
バーディー	Δ									.0	0	0	0	
イーグル	Δ													
アドン	Δ								0	3	0	Q.	.)	
サガット			0	0	0	0			0	0	0	0	0	
エドモンド本田		- 7	0	0	0	0				#	#	#	7	
春 臓		0	0	0	0	0	#	#	0	00	00	00	00	ストEX1、plus、plusα、2
ブランカ		(_)	0	57	-0	0							0	ストEX2
ザンギエフ		0	0	0	0	0				0	0	0	0	ストEX1、plus、plusα、2
ガイル		- 1	(-1)	0	12)								ストEX1、plus、plusα、2
ダルシム		0	0	0	0	0				0	0	0	0	ストEXplusα、2
マイク・バイソン			0	0)	- 3							0	
バルログ			0	0	0	0							0	ストEX2
ベガ			()	()	7	0			-0-	0	0	0	0	ストEX1(\triangle)、plus、plus α
サンダー・ホーク					0	0								
フェイロン					1	(*)				#	#	#		
ディージェイ					0	0								
キャミィ					1	(-)						0	0	
豪 鬼						0		0	0	0	0	0	0	ストEX1、plus、plusα
アレックス)	0						
ュン							0	0						
ヤン							0	0						
ダッドリー							0	0						
ネクロ							3	7						
いぶき							0	0						
エレナ							0	7						
オロ							. 0	0						
ショーン							0	5						
ギル														
ヒューゴー		_				-	_	0		-		-	#	
ユリアン		-				1	-	0		-	-			
ナッシュ		-	-		-	-	-	-	0	0	0	0	ं	
ガイ		-	-	-			-	-	0	0	0	0	0	ファイナルファイト
ソドム	ļ						-	-	()	0	1,1)	0	ファイナルファイト (△)
ローズ							1		0	0	0	0	0	
ダン										0	0	0	0	
ロレント			-			1				0	0	0	0	ファイナルファイト(△)
さくら						-				1	0	0	0	ストEXplusα
真・豪鬼	-							Δ		△(2)	Δ	0		
投意の波動に目覚めたリュウ				-					_	3	0	0		ストEXplus、plusα
コーディー										#	#	#	0	ファイナルファイト
レインボー・ミカ			-	-	-		-	-	-				0.	
かりん													0	
ユーリ			-				_	-	_				0	
그 - 드				1									0	

●凡例: ○……使用可能キャラクターとして登場 △……CPUキャラクターとして登場(使用不可) #……背景やエンディングに登場 「……旧服キャラクターも使用可能 2……セカサターン版&プレイステーション版では使用可能 3……セカサターン版では使用可能

ALL ABOUT シリーズ Vol.21

ALL ABOUT ストリートファイター ZERO3

1998年11月30日初版発行

発行人/編集人 発行所 山下 章

株式会社 スタジオベントスタッフ

〒 141-0022 東京都品川区東五反田 1-10-10

オフィスT&U2F 株式会社 電波新聞社

発売元

〒 141-8715 東京都品川区東五反田 1-11-15

TEL 03-3445-6111

STAFE

企画・編集・執筆

株式会社スタジオベントスタッフ

山下 章 ● DIRECTOR

山中直樹 ● ZERO3 入門 + ISM + SYSTEM

板場利光 ● VS 2P & CPU 8ATTLE統括 小石朋仁 ● 28 CHARACTERS +連続技研究委員会

加藤義文 ●VS 2P BATTLE+PAGE JACK

白川大輔 ● VS 2P BATTLE

八巻将之 ● VS CPU BATTLE

伊藤真臣 ● 2B CHARACTERS

(FIGHTING & FASHION STYLE)

大出練大 ● STORY OF ZERO3

技表サポート 対戦攻略執筆 海河和德

小江哲朗 ● BLANKA、BALROG、JULI、JUNI

森 健生 ● DAN, GEN, ROLENTO, M.BISON

白涌我夢 ● VEGA

林 紘二 ●GOUKI

山崎英樹 ● ROSE, SAKURA

大出啓太 ● ADON、ZANGIEF

大出 純 ●RYU

橋本 敦 ● CHUN-LI

連続技協力 新井康介

本文デザイン

表紙デザイン 鈴木雅彦 (GraphHouse)

鈴木雅彦 (GraphHouse)

村木茂直(株式会社エイティ)

大賀史絵(株式会社エイティ)

OTP 株式会社ジェーシーツー

奥村印刷株式会社

制作協力 船水紀孝 (株式会社カプコン取締役)

株式会社カプコン

「ストリートファイター ZERO3」開発チーム

株式会社キョーワインターナショナル

監修

印刷

株式会社カプコン



※本書の一部あるいは全部を無断で複写、複製することは法律で禁じられています。 ※落丁・乱丁はお取り替えいたします。 ※定価はかバーに表示してあります。

© CAPCOM 1998 Printed in JAPAN ISBN4-88554-495-5

※ゲーム内容に関するお問い合わせにはお答え しておりませんので、ご了承ください。



ALL ABOUTシリーズ LINE UP

Val.20	ALL ABOUT ヴァンパイア セイヴァー	 1,600円
Vol. 19	ALL ABOUT ストリートファイターエ〜ザ・ファイティングバイブル	 1,438円
Val. 18	ALL ABOUT ストリートファイターEX	 1,437円
Vol. 17	ALL ABOUT ウォーザード	 1,437円

Val. 16 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2 ALPHA 1,243円

Vol. 15 ALL ABOUT スーパーパズルファイター IIX

ALL ABOUT ストリートファイターZERO2 Vol. 14

Vot. 13 ALL ABOUT ぶよぶよ通

Vol. 12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ 95

Vol. 1 1 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・下巻~徹底攻略編

ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ 94

ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

ALL ABOUTシリーズDELUXE LINE UP

ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター

ALL ABOUT ストリートファイターエ〜ザ・キャラクターズ ······

ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル

ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・上巻~システム解析線

Vol. 10 ALL ABOUT 餓狼伝説3

ALL ABOUT ヴァンパイア

ALL ABOUT 龍虎の拳2

ALL ABOUT ぶよぶよ

Vol. 9

Vol. 8

Vol. 7

Vol. 6

Vol. 5

Vol. 4

Vol. 3

Val. 2

Vol. 1

DX. 2

DX. 1

本体価格

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.

1,243円

1,534円

1,262円

1,534円

1,437円

1,437円

1.437円

1.437円

1.359円

1,359円

1.340円

1,340円

1,340円

1.243円

1.437円

本体価格

1,437円

2,427円

